昭和64年2月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻第2号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

FEB. 1989 2

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

# マイコンBASIC Magazine

SINCE 1982

定価380円

新春実用企画…スケール・スピード500km/hに挑戦

# パソコン活用ミニ四駆チューンアップ法

折込企画 MSX現行周辺機器&実用ソフト総カタログ

ホンキでPlay ホンネでReview 2人プレイにこそ最大のテーマ **スーパーマリオ3**

ビデオゲーム 斬新なゲーム・システムが光る **ゲイングランド**

## だれでも打ち込める特選プログラム47本

- BM-LⅢMK5 移植版 ONE-KEY BASKET BALL
- ファミコン/ツインファミコン CATIENI/ジャンピングアタック2/MYSTERY HOUSE
- FM-7/77 ZEKARIA/がんばれ!タコくん奮闘記
- JR-200 博士の異常な愛情
- M5 REVOLUTION
- MSX 北京/WARPING WORLD/M-TYPE
- MSX2 TWO BALL
- MSX2+ SUGOROKU
- MZ-700 蚊ッ蚊ッ蚊 //FULO SUBETTELE
- MZ-1500 移植版 GOKIVADER
- MZ-80B/2000/2200 THE TAEKWONDO
- MZ-2000/2200 よかまちNAGASAKI
- MZ-2500 The five numbers
- PASOPIA7 ぱそるう
- PC-6001/mkII/6601/SR Reflex Attack/DEMON WORLD
- PC-6001mkII/6601/SR FORTS
- PC-6001mkIISR/6601SR ATUPAL
- PC-8001/mkII/SR 週刊誌を倒せ!/LODE "N" RUNNER
- PC-8001mkII/SR 香港
- PC-8001mkIISR ぷにぱにぱんぱん
- PC-8801 聖戦
- PC-8801mkIISR はりゃーJr.
- PC-88VA 題名の無い宝石取り
- PC-9801 フォーリング・ブロックス
- S1 ゼーベス
- SC-3000 ケイウマ
- X1 はらっぱ大相撲/SANJA WARRIORS
- X1turbo FINAL-X
- X68000 BATTLE CARNIVAL
- PB-100/110 BREAK BLOCK/Hurt Heart
- PC-1245 DOT DRAGON
- PC-1500 THE 万馬券




VGM楽譜: DRAGON SPIRIT ~ENDING

AVANTE Jr./©TAMIYA

スーパーマリオブラザーズ3/©Nintendo

## ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

- MSX+FMPAC メトロイド－エンディング－
- PC-6001/mkII/6601/SR GRADIUSII －BURNING HEAT－
- PC-8801mkIISR アフターバーナー －City-202－
- PC-8801mkIISR+サウンドボードII ドラゴンスピリット－エリア6－
- X1+FM音源ボード NINJA WARRIORS－Kunoichiのテーマ:Are you lady?－

新連載 **内藤 寛のゲーム・プログラミング道場**

SHARP New-Life People

20MBハードディスクモデル



X68000 PERSONAL WORKSTATION ACE HD

通商産業省選定

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円
写真はCZ-611C-GY＋CZ-601D-GY＋CZ-6ST1-E

ハイコストパフォーマンスFDモデル



X68000 PERSONAL WORKSTATION ACE

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円
写真はCZ-601C-BK＋CZ-603D-BK

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト)●フレンドリーOS、Human 68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM※採用●マウス・トラックボール標準装備●5インチ1MバイトFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm)CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格84,800円(チルトスタンド同梱)
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円(CZ-601D/611D用)

資料請求券 X68000 Bマガ

# アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです──。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

## 豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

| 品名 | 型番 | 価格 |
|---|---|---|
| ●21型カラーディスプレイ | CU-21CD | 標準価格139,800円 |
| ●RGBシステムチューナー | CZ-6TU | 標準価格 35,800円 |
| ●カラーイメージスキャナ※1 | CZ-8NS1 | 標準価格188,000円 |
| ●カラーイメージユニット※2 | CZ-6VT1 | 標準価格 69,800円 |
| ●カラービデオプリンタ | CZ-6PV1 | 標準価格198,000円 |
| ●24ピン漢字プリンタ(80桁) | CZ-8PK7 | 標準価格122,000円 |
| ●24ピン漢字プリンタ(136桁) | CZ-8PK8 | 標準価格152,000円 |
| ●24ピン漢字プリンタ(80桁) | CZ-8PK9 | 標準価格 89,800円 |
| ●熱転写カラー漢字プリンタ | CZ-8PC3 | 標準価格 65,800円 |
| ●熱転写カラー漢字プリンタ | CZ-8PC2 | 標準価格 69,800円 |
| ●ハードディスクユニット(20MB) | CZ-620H | 標準価格178,000円 |
| ●モデムユニット※3 | CZ-8TM2 | 標準価格 49,800円 |
| ●RS-232Cケーブル(平行接続型) | CZ-8LM1 | 標準価格 7,200円 |
| ●RS-232Cケーブル(クロス接続型) | CZ-8LM2 | 標準価格 7,200円 |
| ●拡張I/Oボックス(4スロット) | CZ-6EB1 | 標準価格 88,000円 |
| ●1MB増設RAMボード(内蔵用) | CZ-6BE1A | 標準価格 38,000円 |
| ●2MB増設RAMボード※4 | CZ-6BE2 | 標準価格 79,800円 |
| ●4MB増設RAMボード※4 | CZ-6BE4 | 標準価格138,000円 |
| ●FAXボード | CZ-6BC1 | 標準価格 79,800円 |
| ●MIDIボード | CZ-6BM1 | 標準価格 26,800円 |
| ●GP-IBボード | CZ-6BG1 | 標準価格 59,800円 |
| ●ユニバーサルI/Oボード | CZ-6BU1 | 標準価格 39,800円 |
| ●増設用RS-232Cボード(2チャンネル) | CZ-6BF1 | 標準価格 49,800円 |
| ●数値演算プロセッサボード | CZ-6BP1 | 標準価格 79,800円 |
| ●スキャナ用パラレルボード | CZ-6BN1 | 標準価格 29,800円 |
| ●システムラック | CZ-6SD1 | 標準価格 44,800円 |
| ●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組) | AN-160SP | 標準価格 59,800円 |
| ●マウス | CZ-8NM2A | 標準価格 6,800円 |
| ●トラックボール | CZ-8NT1 | 標準価格 13,800円 |
| ●ジョイカード | CZ-8NJ1 | 標準価格 1,700円 |
| ●高性能CRTフィルター | BF-68PRO | 標準価格 19,800円 |

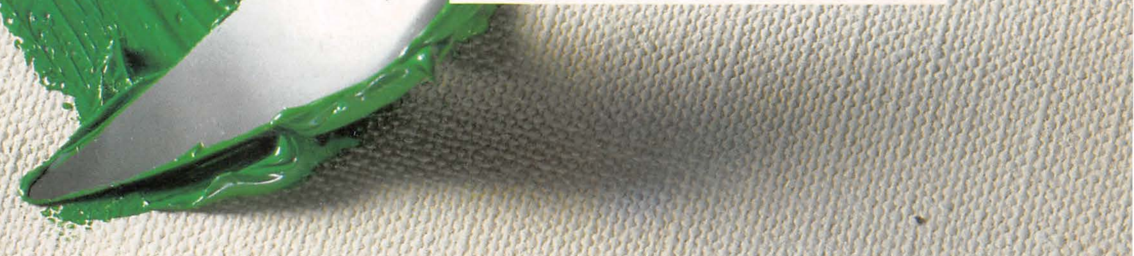
※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のパラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用パラレルボードCZ-6BN1で接続してください。※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスプレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です。※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です。※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください。

## アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

| 内容 | 品名 | 型番 | 価格 |
|---|---|---|---|
| イージーオペレーションの統合型表計算ソフト | BUSINESS PRO-68K | CZ-212BS | 標準価格 68,000円 |
| コマンド型リレーショナルデータベース | DATA PRO-68K | CZ-220BS | 標準価格 58,000円 |
| ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース | CARD PRO-68K | CZ-226BS | 標準価格 29,800円 |
| FM音源をフルサポートするサウンドエディタ | SOUND PRO-68K | CZ-214MS | 標準価格 15,800円 |
| マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ | MUSIC PRO-68K | CZ-213MS | 標準価格 18,800円 |
| AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ | Sampling PRO-68K | CZ-215MS | 標準価格 17,800円 |
| オリジナリティを活かせるポップアートツール | NEW Print Shop PRO-68K | CZ-221HS | 標準価格 19,800円 |
| スクリーンエディタ内蔵の通信ソフト | Communication PRO-68K | CZ-223CS | 標準価格 19,800円 |
| ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ | C compiler PRO-68K | CZ-211LS | 標準価格 39,800円 |
| 24トラックのMIDIマルチレコーディングソフト | Musicstudio PRO-68K | CZ-237MS | 標準価格 25,800円 |
| MIDI楽器演奏が楽しめるMUSIC PRO68KのMIDI版 | MUSIC PRO-68K〔MIDI〕 | CZ-247MS | 1月発売予定 |
| ソフトウェア開発ツール | THE 福袋 V2.0 | CZ-224LS | 標準価格 9,980円 |
| マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム | OS-9/X68000 | CZ-219SS | 標準価格 29,800円 |
| 本格財務会計ソフトウェア | TOP財務会計 | CZ-227BS | 標準価格200,000円 |
| AI開発ツール | AI-68K(Staff LISP/OPS PRO-68K) | CZ-234LS | 標準価格188,000円 |

ゲームソフト

| 品名 | 型番 | 価格 |
|---|---|---|
| ●ツインビー | CZ-217AS | 標準価格 7,800円 |
| ●アルカノイド | CZ-222AS | 標準価格 7,800円 |
| ●沙羅曼蛇 | CZ-218AS | 標準価格 8,800円 |
| ●熱血高校ドッジボール部 | CZ-232AS | 標準価格 7,800円 |
| ●フルスロットル | CZ-231AS | 標準価格 8,800円 |



〈パソコン教室開催のお知らせ〉 X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。

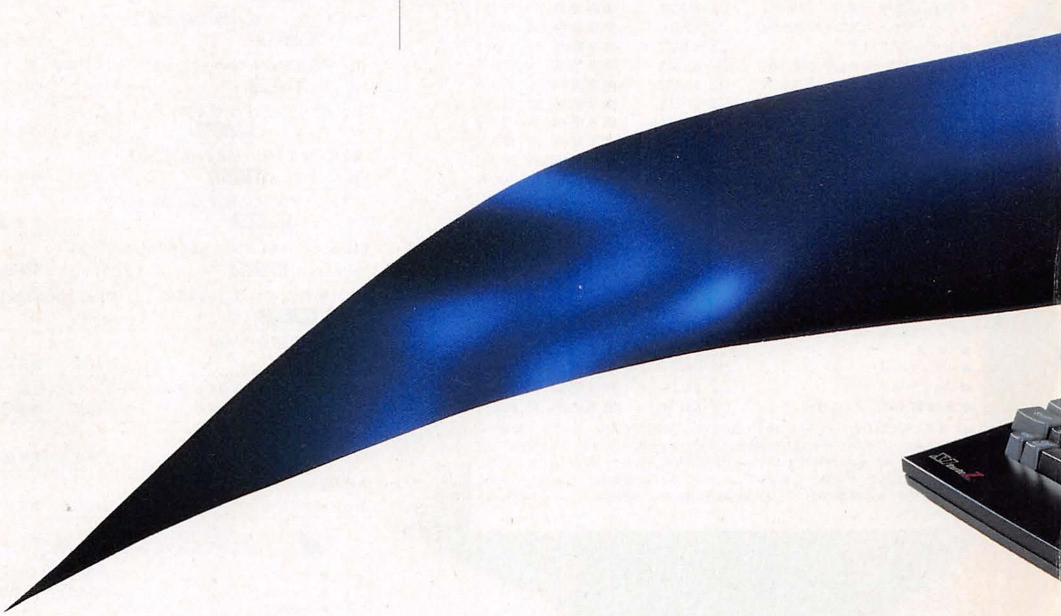
札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

# ADVANCED

先駆の"Z"アビリティがパソコンクリエイターを魅了する。

# TURBO



**クリエイティブマインドを刺激するAV機能** テレビ、ビデオ、ビデオディスクなどの映像を最大4,096色のリアルな画像で瞬時にグラフィック画面に取り込めるカラー画像デジタイズ機能を標準装備。4段階の量子化取り込み、42通りのモザイク取り込みなど多彩なトリック取り込み処理もサポート。さらにクロマキー合成、インターレーススーパーインポーズ、4,096色対応デジタルテロッパ機能、ステレオFM音源とPSG………先駆のAV機能がアートワークの領域をさらに拡げます。

**AV指向の高水準ベーシックZ-BASIC搭載** 多色グラフィック、カラー画像処理、ステレオFM音源、バンクメモリ対応など、ターボZシリーズが本来もつクリエイティブな機能をフルサポート。また豊富な画面モードで多色を駆使するときに便利なグラフィック用関数(HSV, RGB, HALF, CDOWN, CUP)も装備。さらにFM音源制御用ステートメントとしてX68000と命令コンパチの拡張MMLの採用によりスムーズな8音同時演奏を実現したハイレベルなBASICです。

●メインメモリ128Kバイト標準装備、Z-BASICで最大576Kバイトまでサポート●1Mバイトの5インチフロッピーディスクドライブ2基搭載●JIS第1/第2水準準拠漢字、「システム・ユーザー辞書」を標準装備した高度な日本語処理機能●ニューデザインのマウス標準装備●X1ターボシリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●プリンタ、RS-232Cなど豊富なインターフェイスを装備●精細度と明るさのバランスに優れたドットピッチ0.39mmのハイコントラストブラウン管を採用、15kHz/24kHzのデュアルスキャン方式、多機能リモコンを装備、ZIIIの高性能を映し出す14型カラーディスプレイテレビ(別売)。

資料請求券
X1 turbo ZIII
Bマガ
2係

New-Life People SHARP



新登場

# X1 パソコンテレビ turbo Z III

| | | | |
|---|---|---|---|
| パーソナルコンピュータ＋キーボード＋マウス | CZ-888C-BK | 標準価格 | 169,800円 |
| 14型カラーディスプレイテレビ | CZ-860D-BK | 標準価格 | 99,800円 |
| チルトスタンド | CZ-6ST1-B | 標準価格 | 5,800円 |

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

C&C Computers and Communications

# 君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

**ゲームの興奮は、ハードで決まる。**

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。



なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない?

**テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。**

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動



できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

## ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
# PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD
2台内蔵 —— 本体標準価格
(ディスプレイは別売です)

**129,000円で新登場。**

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(261)2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000　大阪 06(943)9800
受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く)
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

つながるぞ ひろがるぞ
NECのパソコン
国内実績No.1
日本電気グループ

NEC C&C ホームエレクトロニクスフェア

**冬のPCビッグチャンス** 実施中(1989年1月20日まで)

NEC

# 本格派パソコン。PC-8801FE新登場！

## マニアのための本格機能をさらに身近に。PC-8801MA2も新登場。

もうひとつ上を行くなら、FEの兄貴分PC-8801MA2。これまでのMAの実力がさらに身近になった。こちらの特長はなんといっても日本語処理機能。なんと7万語の辞書を本体に内蔵しているんだ。もちろん、JIS第1・第2水準の漢字ROMを持っているので、難しい漢字だって大丈夫。連文節変換で入力もスムーズだし、1Mバイトの5インチディスクにはワープロ文書もたっぷり入る。さらに、サウンド機能のリアルさにも、感動の嵐。ステレオ12音源に加え、デジタルサンプリング機能を使って音声を録音・再生することだってできるんだ。PC-8801MA2のこのスーパーな実力、ゲームはもちろんだけど、ぜひ、シンセやパソコン通信にも生かしてみたいよね。どこまで楽しめるかは、唯一君のイマジネーションしだいなんだから。



斉藤由貴

月間MVPをめざしてチャレンジ！

## NECパニックベアーズコンテスト

PC-8801MA2／FEには、面白ゲームソフト"パニックベアーズ"がもれなくついてくる。しかも、楽しいコンテストに参加できるんだ。海軍士官の絵を選び、制限時間を59分59秒にさせてゲームスタート。絵を完成させたら、タイムが見えるように画面写真を撮って写真の裏に「住所」「氏名」「年齢」「電話番号」「職業(学年)」を記載して下記まで送って下さい。各月のベスト5(MVP賞)はパソコン専門誌上で発表、マックベアグッズセットを進呈。また、参加者全員にもマックベアテレカをプレゼント。さぁ、月間MVPめざして君もチャレンジしよう！





●送付先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル NECパソコン「パニックベアーズコンテスト」係

### おめでとう11月MVP賞

| | | |
|---|---|---|
| 前田 敏さん | (東京) | 6分28秒 |
| 小塚 育夫さん | (兵庫) | 6分40秒 |
| 牧野 正人さん | (埼玉) | 6分55秒 |
| 小金 築絵さん | (広島) | 7分 3秒 |
| 須藤 浩さん | (千葉) | 7分10秒 |

おめでとうございます。5名の皆様にはMVP賞としてマックベアグッズセットをプレゼントいたします！



同時新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格――168,000円
(ディスプレイは別売です)

## いまNECのパソコンを買うと、オリジナル万歩計が当たる！

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ〈N型番含む〉、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買上げの方に、その場ですぐ当たりはずれがわかる"スクラッチチャンス"！ 楽しいスクラッチゲームにチャレンジして当たった方には、歩いた距離と時間がすぐ分かるデジタル表示のオリジナル万歩計をもれなくプレゼント。



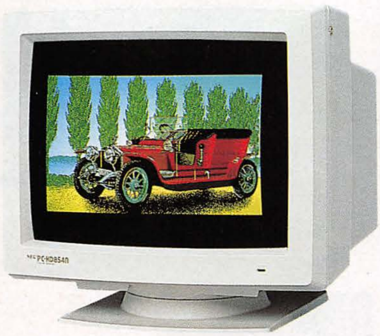
C&C Computers and Communications

# いろんな顔が勢揃い！

NECのディスプレイは、
表現力豊かな高性能。
あなたのニーズに応える
豊富なバリエーションの中
からあなたに最適の
ディスプレイを
お選びください。

DISPLAY

アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機



NEW

14 RGB アナログ 0.39

## PC-KD854N

14型高解像度カラー
ディスプレイ
標準価格　84,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。
- NEW PCカラー（ニューグレー）

ドットピッチ0.31㎜の高精細度タイプ。



NEW

14 RGB アナログ 0.31

## PC-KD853N

14型高解像度カラー
ディスプレイ
標準価格　118,000円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。

パソコン中心高画質派

ハイコストパフォーマンスカラーディスプレイ。



14 RGB アナログ 0.41

## PC-KD855

14型カラーディスプレイ
標準価格　69,800円

- 14 ■画面サイズ（単位：インチ）
  お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。
- RGB アナログ ■RGB入力端子
  R（赤）、G（緑）、B（青）の原色信号を、直接ブラウン管に入力するための端子です。
- 0.31 ■ドットピッチ（単位：㎜）
  キメ細かな映像を実現します。
- ■回転台
  視線に合った位置を上下左右に調節できます。
- ■ビデオボード/ビデオアートボード対応
  グラフィックやビデオの映像が表示できます。
- ■サウンド機能
  ステレオサウンドを再生可能にする着脱式スピーカ標準装備。
- PC エンジン ■PCエンジン内蔵
  続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

つながるぞ　ひろがるぞNECのパソコン。　国内実績No.1　日本電気グループ

NEC

# さあ、あなたは何派？

PCエンジンゲーム機能を内蔵した高解像度ディスプレイ。

**NEW**



## PC-KD863G

15型高解像度ディスプレイ
標準価格　138,000円

● マルチシンク2モード（15.98kHz.24.83kHz）自動切換え。
● 専用回転台付。

©1988 HUDSON SOFT
LICENSED FROM IREM CORP.

遊びゴコロがついた欲張り派

ビジュアル感覚派
（ビデオボード、ビデオアートボード対応）

スピーカ標準装備でリアルな音を実現。



## PC-KD863S

15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　118,000円

縦方向ライン数を400ラインと200ラインに自動切り替え。



## PC-KD862

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　99,800円

アナログRGB入力専用タイプの高解像度ディスプレイ。



## PC-KD861

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　138,000円

多彩な色表現を可能にした高解像度ディスプレイ。



## PC-KD871

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格158,000円

ハイコストパフォーマンス派
（モノクロディスプレイ）

| | |
|---|---|
| PC-8851 14型高解像度モノクロディスプレイ 標準価格/58,800円 | PC-8841 12型高解像度モノクロディスプレイ 標準価格/44,800円 |
| 12型グリーンディスプレイ 標準価格/29,800円 PC-8050N | 9型グリーンディスプレイ 標準価格/35,800円 PC-8046 |

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間　9:00～17:00月曜日～金曜日（祝日を除く）電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

NEC

PCエンジン CD-ROMシステム

# ROM ROM

## ソフトもますます快進撃！



**ビックリマン大事界**

©1988 HUDSON SOFT
©LAD・NAS・東映動画

ビックリマンの世界を1枚のCDに入れた動く大図鑑！

12月下旬発売
標準小売価格4,980円



**No・Ri・Ko**

©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV

ゲームを超えたニューADV！範子との初体験テートストーリー

好評発売中！
標準小売価格4,980円



**FIGHTING STREET**

©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM

世界5カ国10人の敵と闘う大迫力アクション！

好評発売中！
標準小売価格5,980円



**天外魔境**

©HUDSON SOFT
©RED COM

あやしい東洋世界の大冒険活劇！映画を超えた本格長編RPG！

来春 発売予定

待ちきれない！期待のソフト
コブラ(ハドソン)……来春 発売予定

| CD・ROM² システム | |
|---|---|
| 標準価格 | ¥59,800 |
| CD-ROMプレーヤ | ¥32,800 |
| インターフェイスユニット | ¥27,000 |
| (システムカード | 付属) |
| PCエンジン(別売) | ¥24,800 |

HE system ●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの表示です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。

# しゃべる！540メガバイト。

**どうだ！540メガバイトの大容量。**
CD-ROMディスク1枚の中に入るプログラムは最大540メガバイト。なんと、これまでのゲームの約2000倍。大容量がアニメなみの超リアルビジュアルを実現した。

**ゲームはもちろん、音楽も聞けるぞ！**
ゲームのBGMはCDのハイファイサウンド。キャラクターのことばも、合成音でない生の声が聞けるぞ。ゲームをしないときは音楽用CDソフトも再生できる。



# 無敵(むてき)のスーパーマシン ロムロム。

大反響！絶賛発売中!!



HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社




# ゲームの流れは変わった。

## あそぶ時代からつくる時代へ。

# F1XDJ

■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDJ MSX2+ 標準価格 69,800円 **新・発・売** ついに出た!

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。F1XDmk2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

MSX2



HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

# ン・パソコン登場だ!

## Step 4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。



なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。




小林君のつくったデメロン最終画面だ!

「井上、加藤、見てるか?
とうとうボクは
オリジナルゲームをつくったぞ!」

## Step 5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームデザイナーなんだぜ!!



## 全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!

## 自作ソフトを応募して欲しい!!

「ヒットビットスタッフになろう!!ソニープログラミングコンテスト」

■一般プログラム部門　ゲームソフト(R.P.G、シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。

■小林ツクロウ君部門　「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキット」を使ってつくったプログラム。

■アイデア部門　こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間　'88年12月1日～'89年3月31日(当日消印有効)

●応募作品　MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。

●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!

くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日売)をご覧下さい。



# 富士通

## 【ビデオ編集を簡単にするAV40SX。】

**〔今度のAVパソコンは、ビデオ連携機能 標準装備〕**

待ちに待った登場です。AVシリーズの最上位機種、AV40SXは、ビデオ連携機能を標準装備。ビジュアルに、一層磨きをかけました。お手持ちのビデオと組み合わせるだけで、ビデオ編集が簡単に体験できます。

**〔ビデオ編集を、簡単にする5つの機能〕**

AV40SXは、ラクラクできるビデオ機能が、たくさんあります。①テレビやビデオの画像を、26万色のパソコン画像に変換するビデオディジタイズ機能。②テレビやビデオの画面に、パソコンの画面を重ねるスーパーインポーズ機能。③パソコンで作成した画像を、VTRに保存するビデオコンバート機能。④好きな文字を好きな位置に入れられる漢字テロップ機能。⑤編集の可能性を広げるワイプ/エフェクト機能。

**〔カンタンにできるから、ビデオ編集が、ますます充実〕**

AV40SXは、高度な編集もカンタンにできます。編集ソフトも付いているので、買ったその日にすぐできる。5つの機能をフルに使えば、自分だけのビデオ編集も夢じゃない。AV40SXは、まさに、AVを極めたパソコンです。

## 【いろいろ使える高性能。AVパソコンは、奥が深い。】

**〔本格的グラフィックで、イメージも広がる〕**

ビジュアルソフト「FMグラフィックエディタII」(別売)を使えば、26万色をフルに生かしたCGも簡単です。絵や写真のイメージ取り込みには、ハンディイメージスキャナ(オプション)が役に立つ。

**〔コンピュータミュージックにも高性能が対応〕**

楽器が弾けなくても、楽譜が読めなくても、「FMミュージックエディタII」(別売)があれば、作曲・編曲自由自在。MIDIを駆使した演奏も可能です。

**〔日常生活にも役にたつ、実用的な情報管理機能〕**

「FM日本語シートV1.0」(別売)は、住所録や家計簿、システム手帳のリファイル等、実用的な印刷型式をサポート。添付のAVクリップは、イラスト入りの年賀状作り等に便利です。

**〔マルチ情報ターミナルとしても活用できる〕**

パソコン通信も、モデムカード-1200(オプション)を使えば、いろいろなネットワークと通信可能。文字放送が受信できる「文字放送カード」(オプション)やパケット通信(要無線免許)と併せて、最新の情報を活用しよう。

**〔AV40SXは、プログラミングにも威力を発揮〕**

すぐれた基本性能で、初心者からマニアまで、プログラミングにも鋭く対応。高機能ソフト「F-BASIC V3.4L21」も標準添付されています。

AVシリーズ用新作ソフト

| ジャンル | ソフト名 | ソフトメーカ名 | 提供予定時期 | 価格(円) |
|---|---|---|---|---|
| ホーム ホビー | Card Magic※1 | (株)ジェーイーエル | 発売中 | 12,800 |
| | HELLO DX※2 | ダットジャパン(株) | 63年12月 | 14,800 |
| VISUAL | G EDIT データ集 | データウエスト(株) | 発売中 | 2,000 |
| | FMグラフィックエディタ データ集NO.1 | (株)新企画社 POPCOM編集部 | 発売中 | 3,000 |
| AUDIO | パーソナル ミュージシャンFMAV | (株)ミュージック・ネットワーク | 64年1月 | 12,000 |
| | マイクロ・データ・ライブラリ(MDL-FMAV-01) | (株)ミュージック・ネットワーク | 64年1月 | 4,800 |
| | MUSIUM 3曲データ集 | ビクター音楽産業(株) PS部 | 63年12月 | 5,800 |
| ゲーム | サイオブレード | (株)ディー・アンド・イー・ソフト | 発売中 | 8,800 |
| | アンジェラス | (株)エニックス | 64年1月 | 8,200 |
| | めぞん一刻 完結篇 | (株)マイクロキャビン | 発売中 | 7,800 |
| | アークス | (株)ウルフチーム | 発売中 | 9,800 |
| | 琥珀色の遺言 | (株)リバーヒルソフト | 発売中 | 9,800 |
| | テトリス | ビーピーエス | 発売中 | 6,800 |
| | VING BREAK DOWN | ビングソフト | 発売中 | 6,400 |
| | アークティック | (株)アートディンク | 63年12月 | 5,800 |
| | 白夜物語 | イーストキューブ | 発売中 | 7,800 |
| | ザ・リターン・オブ・イシター | (株)エス・ピー・エス | 63年12月 | 6,800 |
| | 麻雀狂時代SPECIAL | (株)マイクロネット | 発売中 | 6,800 |
| | 殺人は手紙にのって | ツインソフト | 63年12月 | 7,800 |
| | 怨霊戦記 | ソフトスタジオWING | 64年12月 | 9,800 |
| | アメリカン・サクセス | (株)ウインキーソフト | 63年12月 | 6,800 |

※1:40SX/40EX専用 ※2:40SX/40EX/20EX/40/20用



南野陽子



夢をかたちに
信頼と創造の 富士通
新登場
AV40SX
ビデオ機能が標準装備。
編集ソフトもついてる。
いろいろついて、さらに充実。
AV40SX、新登場。
FM77AV40SX 40EX/20EX
FM77AV40SX本体(キーボード付)標準価格178,000円/カラーCRTディスプレイ-14 標準価格89,800円




※御注意：ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。トリガ・スピードはソフトに合せて最適の位置でお使いください。

# 待望のPC Engineバージョン発売！

## 高精度・高機能ジョイスティック・システム

『1ドットの精度にチャレンジ』というキャッチフレーズで登場し、圧倒的な人気を博しているXE-1PROのPC Engine専用機が発売になりました。8方向・4方向のメカニカル切替えのできるコントロール・レバー、270度回転方式のショット・パネル、様々なオペレーション・モードのある連射機能など、本来の性能に加えて、マルチタップ端子の2～5が側面パネルに設けてあります。本体を加えると全部で5本のジョイスティックやマルチタップを接続することができるスーパー・ジョイスティック・システムです。




# XE-1 HE PRO

標準価格 9,500円



友達や家族と楽しくプレイするための、2プレイヤー用マルチタップ・アダプタです。PC Engineのイメージに合せた、スマートで使いやすい製品です。

2マルチタップ・アダプタ

# for PC Engine X-HE2

標準価格 1,600円


マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111


■このページの広告商品のお求めは全国有名デパート，玩具店でどうぞ。通信販売はいたしません。

# 待望の
# ファミコン®専用
# 本格派ジョイスティック
# XE-1 FC PRO
# 新登場。




アーケード・ゲーム機に搭載されている本格的なメカニズムを大胆に取入れた，超高精度，高機能のジョイスティックとして，パソコン・セガ・PC Engine対応機種が発売され，大好評を博した，電波新聞社の『XE−1』シリーズにファミコン専用機種『XE−1 PRO FC』が加わりました。

●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

## キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載。

ゲームの内容がより高度に，より楽しくなるにつれ，プレイヤーのコントロールに対する要求もシビアになってきています。1ドット単位の微妙な操作が，ジョイスティックにも求められるようになりました。

XE−1シリーズは,長年の経験と研究により,完成されている，アーケード・ゲーム機のコントロール・パネルの操作性と，機能性を家庭でも手軽に体験できることを目的に企画された商品で，ゲームマニアを中心に，人気を集め，昨年発売以来，既に5万本の販売実績をあげています。

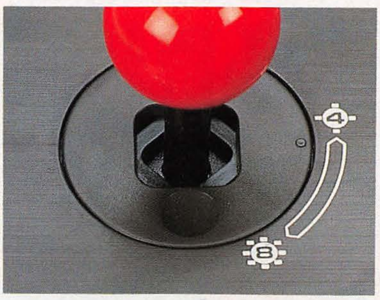
多くのソフトウエア開発会社でもXEシリーズは制式ジョイスティックとして御愛用をいただいており，性能については，絶大な信頼を得ております。

本年春頃より，ユーザーはもとより，販売店様，ソフトウエアハウス様より，ファミリーコンピュータ専用バージョンの発売を希望する声が届き，研究を重ねてまいりましたがこのほど任天堂技術部の技術審査を通過し，発売の運びとなりました。

ソフトウエアの面白さ，楽しさをさらに引出すジョイスティック『XE−1 PRO FC』を，ぜひ御愛用ください。

### 新方式の8方向,4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。



### 好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタン[A]，[B]は，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。




### 実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。




### トリガ・スピードを[A]，[B]独立にコントロール

トリガ[A]，[B]ボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。




### 連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。




## ファミコン®専用高精度・高機能ジョイスティック

# XE-1 PRO FC

標準価格**8,900**円(送料500円)

お求めは,玩具店,デパート,パソコンショップでお願いします。通信販売も行なっております。電波新聞社(本社,各支局)ソフト販売部に送料を添えて現金書留もしくは郵便振替にてお申し込みください。

**取扱い販売店を募集しています。出版販売部までご連絡ください。☎03(445)6111**

パソコン・ゲームが作れる本

# MSX·MSX2 プログラム大全集 II

大好評発売中!

MSX/MSX2用
ソフト80本を満載




定価1,500円
(送料300円)

特別掲載 ***MSX2+大紹介!!他***

実用プログラム●年表暗記ソフト●BM-LINKER●MSX audio音色エディタ●PSG SOUND EDITOR●キャラクター・エディタ●アニメーション・ツール 他


電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

# パソコンFM音源
# 音色ライブラリー
# Vol.1

大好評発売中！




**266のFM音色を満載！**
**パソコン・ミュージック愛好家必携!!**

**定価1,800円**
（送料300円）

第1章：音のしくみを研究してみよう/第2章：FM音源て何だろう
第3章：FM音源の実際—各パラメータとその働き/第4章：音作りにチャレンジ
第5章：パソコンFM音色データ集/資料章：音色チェック用サンプル曲 & サンプル・リスト


電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

# プログラム大全集シリーズ




**ファミコン・プログラム大全集**
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　(送料200円)




**X1プログラム大全集**
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載／B5判
定価1500円　(送料250円)




**MSX·MSX2プログラム大全集**
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　(送料250円)




**PC-8801·8001プログラム大全集**
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　(送料250円)




**PC-6001·6601プログラム大全集**
108本／のプログラムを載せた大全集／ B5判
定価1300円　(送料250円)




**FM-7/77/AVプログラム大全集**
FM-7/77シリーズ用プログラム71本満載。B5判
定価1500円　(送料250円)




**PC-8801·8001プログラム大全集II**
PC-88・80用プログラム101本を載せた第2弾。B5判
定価1500円　(送料250円)



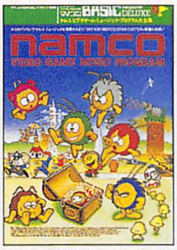

**X1プログラム大全集II**
X1シリーズ用 プログラム75本満載の第2弾。B5判
定価1500円　(送料300円)




**MZプログラム大全集**
MZ-80K/1200/700/1500/80B 2000/2200/2500用ソフト112本／
B5判　定価1500円 (送料300円)




**MSX·MSX2プログラム大全集II**
MSX・MSX2用ソフト80本／MSX2+も大紹介。B5判
定価1500円　(送料300円)




**ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集**
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　(送料300円)




**ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II**
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円　(送料250円)




**ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III**
ファミコン，パソコン，ビデオゲームのミュージック満載／ B5判
定価1500円　(送料300円)




**パソコンFM音源音色ライブラリーVol.1**
パソコン・ミュージック愛好家必携!!
266のFM音色が満載。B5判
定価1800円　(送料300円)

マイコンBASICマガジン編集部が
心をこめて創った
別冊，単行本のご案内

LOVE

# BASICマガジンDELUXEシリーズ



**BASICマガジンDELUXE①**
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載
定価1300円　(送料350円)



**BASICマガジンDELUXE②**
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載
定価1400円　(送料350円)



**BASICマガジンDELUXE④**
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載
定価1400円　(送料350円)



**BASICマガジンDELUXE⑤**
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載
定価1500円　(送料350円)

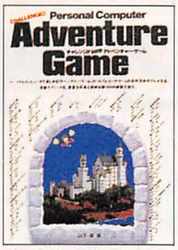


**BASICマガジンDELUXE⑥**
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載
定価1500円　(送料350円)

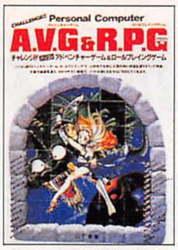


**BASICマガジンDELUXE⑦**
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム，43機種255本を満載
定価1500円　(送料350円)

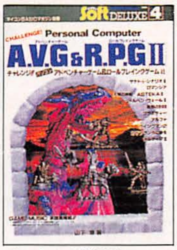
## スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ (A5判はBOOKSシリーズです)




**チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム**
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円 (送料250円)




**チャレンジ!!パソコン・AVG & RPG**
AVGとRPGの秀作がズラリ／A5判
定価1500円 (送料250円)



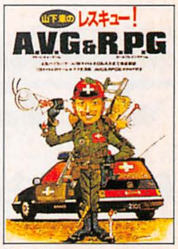

**チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGII**
スーパーソフトBOOKSとして再登場です／A5判
定価1600円 (送料250円)



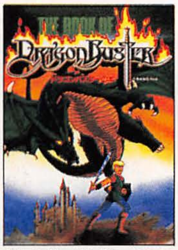

**チャレンジ!!パソコン・AVG & RPQIII**
"イース""ウィザードリィ"など大作をとりあげボリュームアップ。
B5判 定価1800円(送料300円)




**チャレンジ!!パソコン・AVG&RPGIV**
シリーズ中,最高のボリューム&内容パソコンゲームの楽しさを伝える本。
B5判 定価1900円 (送料350円)




**レスキュー／AVG & RPG**
山下章先生がキミの難問題をヘルプ／ A5判
定価1300円 (送料300円)




**ドラゴンバスターの本**
ナムコの名作,ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価850円 (送料250円)




**ALL ABOUT namco**
ナムコの1985年までの作品を大分析／ A5判
定価2300円 (送料250円)




**ALL ABOUT namcoII**
バラデュークからローリングサンダーまで掲載。A5判
定価1800円 (送料250円)




**PC Engine－HEシステム－のすべて**
話題の高性能をマシンをソフト,ハード両面で徹底解剖。A5判
定価1200円 (送料250円)




**ペーパーアドベンチャー Vol.1**
読んで楽しめるAVG29編掲載。A5判
定価 780円 (送料250円)




**ペーパーアドベンチャー Vol.2**
読んで楽しめるAVG31編掲載。A5判
定価780円 (送料250円)

## パソコン通信関連




**パソコンBBS電話帳**
全国のパソコン通信局500局のデータ紹介。B5判
定価1600円 (送料300円)




**パソコンデータベース電話帳**
国内100社,海外21社,検索代行業者24社紹介。B5判
定価1500円 (送料250円)

## パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン




**レッツプレイ／コンピュータ・ミュージックI**
B5判
定価1500円 (送料250円)




**レッツプレイ／コンピュータ・ミュージックII**
B5判
定価1500円 (送料250円)




**レッツプレイ／コンピュータ・ミュージックIII**
B5判
定価1500円 (送料250円)




**ATARI 1040ST 活用マニュアル**
16万円のMIDI対応16ビットパソコンの特徴と性能を徹底追求。
定価 2500円 (送料300円)




**BASICマガジンDELUXE VIII**
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト,39機種214本を満載
定価1500円 (送料350円)

## ■掲載された本の求めかた。

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金(定価＋送料)していただくのが安あがりでよいでしょう。

**電波新聞社 出版販売部** 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎(03)445－6111

| | | | |
|---|---|---|---|
| 大阪本社 ☎(06)203-3361 | 関東総局 ☎(0273)26-3206 | 京都支局 ☎(075)221-8021 | 熊本支局 ☎(096)380-7500 |
| 西部本社 ☎(092)431-7411 | 松本支局 ☎(0263)36-2266 | 神戸支局 ☎(078)391-5885 | 鹿児島支局 ☎(0992)26-3630 |
| 札幌支局 ☎(011)641-5591 | 静岡支局 ☎(0542)54-6405 | 広島支局 ☎(082)228-5581 | |
| 仙台支局 ☎(022)227-7211 | 名古屋支局 ☎(052)261-4541 | 高松支局 ☎(0878)61-3111 | |
| 新潟支局 ☎(0252)45-2526 | 金沢支局 ☎(0762)63-8661 | 下関支局 ☎(0832)67-7478 | |

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌
# マイコンBASIC Magazine 1989年2月号

# 目次 2 CONTENTS



## ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム



## 広告さくいん



表紙のコンピュータ・グラフィックスは, Z's STAFF PRO 68K (ツァイト社製) を使用して制作したものです。


©マイコンBASICマガジン2月号
第8巻 第2号
1989年1月25日印刷
1989年2月1日発行
定価380円
電波新聞社 1989 Printed in Japan
編集発行人: 平山秀雄
東京都品川区東五反田1−11−15 郵便番号141 電話 東京(03)445−6111(大代表) 振替(東京)5−51961
印刷: 奥村印刷 製本: 株式会社 堅省堂

## 第1回マイコンBASICマガジンCG(コンピュータ・グラフィック)コンテスト指定作品

# 「プリントゴッコ+パソコン/ワープロCG」のテクニック紹介

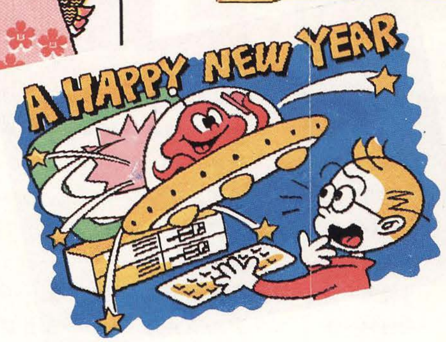





パソコンやワープロを活用して，ステキなCG年賀状を創ってみよう！という『第1回BASICマガジンCGコンテスト』がいよいよ開催されました。今回は，手軽にカラフルな印刷が楽しめる理想科学の『プリントゴッコ』を活用した新CGテクニックを読者のみなさんに広めるため，同社の技術的な御協力もいただきました。

せっかくすばらしいCGの創作をし，それをたくさんの人に見せようとしても，簡単にはできません。ところがプリントゴッコを使えば，ハガキなどにバンバン印刷してしまえるのです。今年の年賀状は，まずこの新テクニックで創ってみませんか？そしてこのコンテストにもぜひ応募しましょう。







## 美しいカラーが生かせるCGなのだ！

まずは，作品例を見てください。なかなか楽しく美しくしあがっているでしょう。

謹賀新年と書いてある，ツグミちゃんと影さんとDr.D が登場している作品例は，X68000と，Z's STAFF PRO68K（ツァイト社）のソフトの組合わせで原稿を製作したものです。他の3点は，ソニーのMSXパソコンに付いてくる，ツールディスクのグラフィック機能を使ったものです。

X68000を使ったものは，線の細かさという点ではMSXの作品に勝ってはいますが，どちらの作品も優劣をつけにくいほどきれいでしょう。

まずビックリすると思われるのは，鮮やかなカラーでしょう。カラー・プリンターを使ったとしても，なかなかこうはいきません。もっとも，カラー・プリンターを持っているという人は，そう多くはいないでしょう。

これから説明するのは，年賀状だけでなく，クリスマス・カードや，誕生日会，レクリエーションの案内など，いろいろな応用が考えられる一味ちがったCGなのです。

## だれにもできる「プリントゴッコ」CG

いったいどうすれば，こんなにきれいな印刷をすることができるのでしょうか。その答えはズバリ『プリントゴッコ』を使ったからなのです。

そろえなければならない機材はつぎのようなものです。

①プリントゴッコ
②パソコンかワープロ
③プリンタ（カラーの必要なし！）

しなければならない作業はつぎのとおりです。

①パソコンかワープロで絵や字を描く（グラフィック・ソフトがあると便利）
②描いたものをプリンタで打出す
③プリンタで打出した絵がらを原稿としてプリントゴッコで印刷……こんな手順です。

簡単にできることですが，美しくしあげるには，いろいろなノウハウが必要です。1月号のプリントゴッコの使いかたの解説に続き，今月はMSXパソコンによる，CGテクニックをプロのイラストレーターに紹介していただきました（本文72ページ）。




■写真説明…………
❶4版重ね合わせをするためにプリントゴッコ・マスター(原紙)を作る。
❷プリントゴッコ・マスターにインクを乗せ，各版ごとに印刷だ。
❸それぞれの版をならべたところ。実際は重ねて印刷する。
❹ハイッ！できあがり！こんな年賀状をもらったらうれしいね！。


＊プリントゴッコの使いかたは,1月号の記事をお読みください。



# 新春実用企画

## スケール・スピード 500km/hに挑戦

# パソコン活用 ミニ四駆チューン・アップ法

Kimco+BASICマガジン編集部

えー，ミニ四駆が大流行だそうで，我がベーマガ編集部でも大はやり。レースのあいまに仕事‥‥じゃなかった，仕事のあいまを見つけては，チューン・アップ，タイム計測（けいそく）と，熱中しています。もちろん「せっかくパソコンがあるんだから，タイム計測やスピード計算を楽にするプログラム作ってみようよ」ということになりました。とりあえずそのプログラムを紹介がてらミニ四駆に挑戦するベーマガ編集部の姿をお見せしましょう。

プログラムは簡単なものばかりです。MSX-BASICで書かれていますが，ほとんど基本コマンドなので，少しの改造で他機種でも実行できると思います。

## 計測用プログラムについて

**■プログラム①：ラップ・タイマー（リスト1）**

コースの長さを入力して，スタートさせると，タイマーが動きだします。スペース・キーまたは，ジョイスティック1のトリガー1を押すとラップタイムと，その平均スピード，そしてスケール・スピード（そのミニ四駆が実物大になったとしたときのスピード）を表示していきます。そのうち画面はスクロールしてしまうので，計測を止めるときは[STOP]キーでブレイクしてください(写真1)。

**■プログラム②：レース用（リスト2）**

こちらは少々長いですが，4台まで同時に計測することができるプログラムです。

準備に少々時間がかかりますがコースの長さを入力すると，

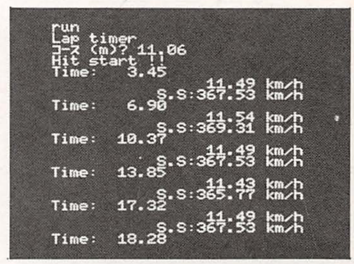
「3・2・1・GO!」

の合図でスタートです(写真2,3)。

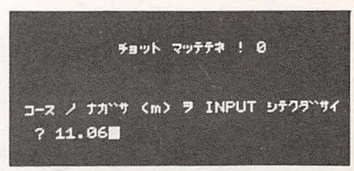
周回ごとに1コースは[1]，2コースは[2]，と，コースに対応した数字キーを押すと，そのコースのラップタイムが記録されていきます(写真4)。

記録は10周までで，全コース10周終わると発表(写真5)にうつりますが，その前に(10周する前に)終わらせるときはリターン・キーを押します。

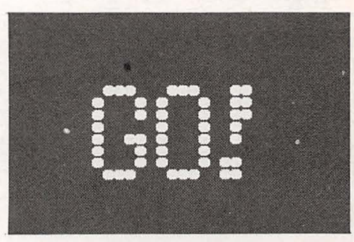
ラップ記録が終わると「Hit any key」と表示されて，キー入力待ちになります。



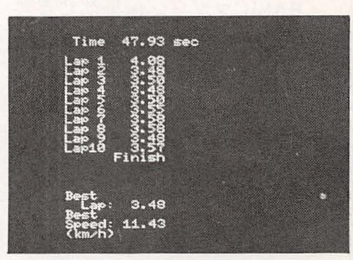

《写真1》ラップ・タイマーの画面




《写真2》コースの長さを入れる




《写真3》GO!!車をスタートさせ，計測に入る

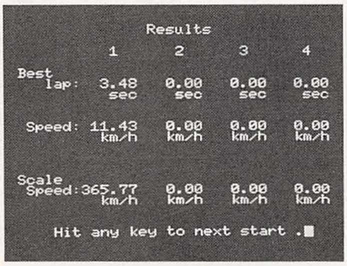



《写真4》Lap10になると計測終了

《リスト1》ラップ・タイマーのプログラム・リスト。コースの長さを(m),かかった時間(秒)で割り,3,600倍(1時間の秒数)を掛けて,1,000で割る(kmになおす)というのが基本的な計算方法だ。ポケコンでも作れるはず

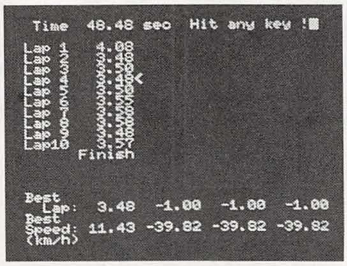
```
1000 PRINT "Lap timer"
1010 INPUT "コース (m)";D
1020 PRINT "Hit start !!"
1030 IF (STRIG(0)+STRIG(1))=0 THEN 1030
1040 TIME=0:T2=0
1050 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 1050
1060 LOCATE 0:PRINTUSING"Time:####.##";TIME/60;
1070 IF (STRIG(0)+STRIG(1))=0 THEN 1060
1080 T1=TIME:T=T1-T2:T2=T1
1090 PRINT
1100 LOCATE 15:PRINTUSING "###.## km/h";D/1000/(T/60/3600)
1110 LOCATE 11:PRINTUSING "S.S:###.## km/h";D/1000/(T/60/3600)*32
1120 GOTO 1060
```

このとき，カーソル・キーで，各コースのベストラップ（スピードの計算に用いる）を変えることができます（左右でコース，上下でラップタイム）(**写真6**)。カーソル・キーを使わなければ，その記録の中で最も速かったラップタイムをベストラップにします。キーを押すタイミングをまちがえたりして変なタイムがベストラップになってしまったり，一番遅いときの記録を見たいときにカーソル・キーを使ってください。




《写真5》4コース全部の結果発表

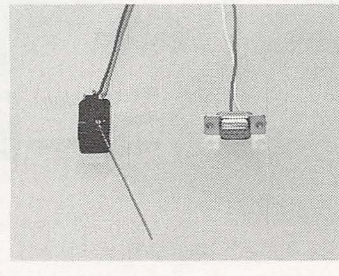
**リスト1**も**リスト2**も，まずはじめに コースの長さを入力しなければなりません。コースの長さは，メジャーや，ひもを使って測って，メートル単位で入力してください。




《写真6》<を動かしてベストラップを設定できる

## 移植の注意

さて，ひととおり説明しましたがわかりましたか？



《写真7》マイクロスイッチ（左）と，ジョイスティック端子用のコネクタ（右）

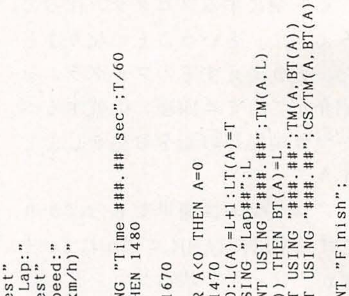
《リスト2》4台まで同時に計測できるプログラム。表示に工夫をこらせばもっと増やせる。陸上などの体育にも利用できる便利なプログラムだ

```
1000 CLEAR 1000
1010 DIM L(4),TM(4,20)
1020 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
1030 LOCATE 10,10:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾃﾈ !";
1040 RESTORE 1140
1050 FOR I=0 TO 3
1060  FOR J=0 TO 7
1070   READ A:B$="":IF I<3 THEN A=A*16
1080   FOR K=0 TO 14
1090    B$=B$+MID$(" ●",1-((A AND 2^(14-K))>0),1)
1100   NEXT K
1110  C$(I,J)=B$
1120  NEXT J:LOCATE 22:PRINT 3-I;
1130 NEXT I
1140 DATA 60,66,2,28,2,2,66,60
1150 DATA 60,66,2,2,12,48,64,126
1160 DATA 8,24,40,8,8,8,8,62
1170 DATA 14563,17683,17683,16658,19730,17680,17686,14566
1180 '
1190 LOCATE 1,15:PRINT "ｺｰｽ ﾉ ﾅｶﾞｻ (m) ｦ INPUT ｼﾃｸﾀﾞｻｲ "
1200 LOCATE 2,17:INPUT CS
1210 '
1220 WIDTH 30:MX=30000
1230 FOR I=0 TO 3
1240  L(I)=1:BT(I)=1
1250  FOR J=0 TO 20
1260   TM(I,J)=-1
1270 NEXT J,I
1280 IF INKEY$>"" THEN 1280
1290 PLAY"t120l4s0m30000"
1300 FOR I=0 TO 3
1310  CLS
1320  FOR J=0 TO 7
1330   LOCATE 6,6+J:PRINT C$(I,J)
1340  NEXT J:GOTO 1380
1350  FOR J=1 TO 9
1360   LOCATE 0,23:PRINT
1370  NEXT J
1380  IF I<3 THEN PLAY"o4c" ELSE PLAY"o5c2":TIME=0
1390  FOR J=0 TO 500:NEXT
1400 NEXT I
1410 WIDTH 40:CLS
1420 LOCATE 0,17:PRINT "Best"
1430 LOCATE 0,18:PRINT "  Lap:"
1440 LOCATE 0,19:PRINT "Best"
1450 LOCATE 0,20:PRINT "Speed:"
1460 LOCATE 0,21:PRINT "(km/h)"
1470 '
1480 T=TIME
1490 LOCATE 1,1:PRINT USING "Time ###.## sec";T/60
1500 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1480
1510 '
1520 IF A$=CHR$(13) THEN 1670
1530 '
1540 A=VAL(A$)-1:IF A>3 OR A<0 THEN A=0
1550 L=L(A):IF L>10 THEN 1470
1560 TM(A,L)=T/60-LT(A)/60:L(A)=L+1:LT(A)=T
1570 LOCATE 0,L+2:PRINT USING "Lap##";L
1580 LOCATE 6+7*A,L+2:PRINT USING "###.##";TM(A,L)
1590 IF TM(A,L)<TM(A,BT(A)) THEN BT(A)=L
1600 LOCATE 6+7*A,18:PRINT USING "###.##";TM(A,BT(A))
1610 LOCATE 6+7*A,20:PRINT USING "###.##";CS/TM(A,BT(A))*(3600/1000)
1620 IF L<10 THEN 1470
1630 LOCATE 6+7*A,L+3:PRINT "Finish";
```

### いや〜オモシロイ！4WD！

BASICマガジン編集部にミニ四駆のサーキットができたのは昨年11月の末のことでした。「研究してみよう」と言いだしたのは編集長。編集部全員はもちろん，デザ部（デザイン部のS君），ソフト開発のなにわさんまで巻きこんで，翌日には全員が各自の愛車を持つ，四駆マニアに変身してしまいました。

コースは「MARUI Jr.4WD COURSE」（価格6,500円）。お金をだしあって購入し，ソフト開発室の一部がサーキットになりました。なにしろ，全員がメカが大好きとあって，仕事の合間をぬっていかにスピードをあげるか，しのぎをけずりました。

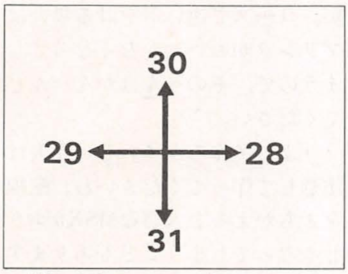


▲BASICマガジン・サーキット

まあたいしたプログラムじゃないので，むずかしく考えることもないと思いますが，移植をしようと考える人のために注意すべき点を，いくつかあげておきます。

●TIME

MSXでは60分の1秒単位の時間を得ることができる関数です。今回のプログラムの要(かなめ)ですから，これと同じ関数のない機種では，そのままの移植はちょっとむずかしいと思います。




《第１図》カーソル・キーのコード

●STRIG(n)

スペース・キー（n=0）とジョイスティックのトリガー・ボタンの入力関数です。キー入力などに置きかえる方法が有効でしょう。

●LOCATE x,y

画面上の表示位置をx，yにセットします。プログラム中では，yを省略している部分が多くありますが，SPC（x）やTAB（x）に置きかえて使えるはずです。

●NEXT J,I

NEXT　J:NEXT Iの省略です。

●INKEY $

キーボード（バッファ）から1文字とりこみます。

●PLAY

音楽を演奏します。スタートの合図にも使っていますが，ない機種では，BEEPなどで代用してください。

●INPUT＄(1)

キーボードから１文字の入力待ちをします。**リスト２**の1710行からカーソル・キーの入力をチェックしていますが，カーソル・キーのコードは**第１図**のとおりです。

●**リスト２の頭の部分**

CLEARは，文字領域(りょういき)の確保です。実際は500バイトぐらいで十分です。1020行は画面の設定で，ファンクション・キーの表示を消して40×23文字のテキスト画面にしています。

```
1640 B=0
1650 FOR I=0 TO 3:B=B-(L(I)>10):NEXT
1660 IF B<4 THEN 1470
1670 '
1680 PLAY"t22018s0m20000o4gd+gafabbbo5cccd1"
1690 C=0
1700 LOCATE 18,1:PRINT "Hit any key !";
1710 A$=INPUT$(1):A=ASC(A$)
1720 IF A<28 OR A>31 THEN 1830
1730 LOCATE 12+7*C,BT(C)+2:PRINT " ";
1740 C=(C-(A=28)+(A=29))AND 3
1750 BT(C)=BT(C)-(A=31)+(A=30)
1760 IF BT(C)>=L(C) THEN BT(C)=L(C)-1
1770 IF BT(C)<1 THEN BT(C)=1
1780 LOCATE 12+7*C,BT(C)+2:PRINT "<";
1790 LOCATE 6+7*C,18:PRINT USING "###.##";TM(C,BT(C))
1800 LOCATE 6+7*C,20:PRINT USING "###.##";CS/TM(C,BT(C))*(3600/1000)
1810 GOTO 1700
1820 '
1830 '
1840 CLS
1850 LOCATE 15,0:PRINT "Results"
1860 FOR I=0 TO 3
1870 LOCATE 10+I*7,2:PRINT I+1;
1880 NEXT I
1890 LOCATE 1,4:PRINT "Best"
1900 LOCATE 1,5:PRINT "   lap:"
1910 FOR J=0 TO 500:NEXT J
1920 FOR I=0 TO 3
1930  B=TM(I,BT(I))
1940  IF B<0 THEN A=0 ELSE A=B
1950  LOCATE 8+I*7,5:PRINT USING "###.##";A
1960  LOCATE 8+I*7,6:PRINT "   sec";
1970 FOR J=0 TO 200:NEXT J,I
1980 LOCATE 1,9:PRINT " Speed:"
1990 FOR J=0 TO 500:NEXT J
2000 FOR I=0 TO 3
2010  B=TM(I,BT(I))
2020  IF B<0 THEN A=0 ELSE A=CS/B*(3600/1000)
2030  LOCATE 8+I*7,9:PRINT USING "###.##";A
2040  LOCATE 8+I*7,10:PRINT "  km/h";
2050 FOR J=0 TO 200:NEXT J,I
2060 LOCATE 1,14:PRINT "Scale"
2070 LOCATE 1,15:PRINT " Speed:"
2080 FOR J=0 TO 500:NEXT J
2090 FOR I=0 TO 3
2100  B=TM(I,BT(I))
2110  IF B<0 THEN A=0 ELSE A=CS/B*(3600/1000)*32
2120  LOCATE 8+I*7,15:PRINT USING "###.##";A
2130  LOCATE 8+I*7,16:PRINT "  km/h";
2140 FOR J=0 TO 200:NEXT J,I
2150 LOCATE 5,19:PRINT "Hit any key to next start .";
2160 A$=INPUT$(1):GOTO 1220
```

## 応用してみよう

以上の注意を参考にして，いろいろと改造してみるのも良いかと思います。

■**プリント・アウトのできるプログラム**

たとえば，プリント・アウトできるようにするとか（**リスト３をリスト２**に組み込むと，計測後のキー入力待ちのときにESCキーで結果をプリント・アウトする）**リスト２**をジョイスティック入力にする，あるいはもっ

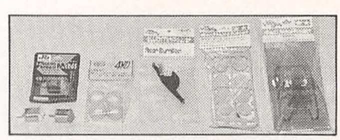



▲ズラリそろった各車

本体が600円，オプションも数100円で買えるのですから，ハイパワーのモータ，ワンウエイ・ホイール，タイヤ，バンパーなどチューンアップ・パーツを組込んで改造テクニックを競い合いました。

MSXパソコンを使った計測システムを導入してからは，ますます改造に熱が入ったのは，当然のことだったかもしれません。

確かに，お店で売っているチューンアップ・パーツを組み込むと，速くなると感じていたのですがハイパワーのモータの場合，測定してみると，そんなに速くならない場合もあることが数値にあらわれたのです。



▲チューン・アップ・パーツ

と手をかけて，ハードを作っちゃう手もあります。作るのがおっくうな人もMSXなら「センサー・キッド」なんていう強い味方もいます（第2図)。それから，これらはミニ四駆以外にも体育のトラック競技の測定などにも使えます。もっとも精度は60分の1秒ですので1/100の位の値はほとんどあてになりませんけど………。

**■マイクロスイッチで動作するプログラム**

例として，マイクロスイッチ(写真7, 8）を使ったカウンターと，それを利用するプログラム（リスト4）を載せておきます。リスト1の改良版です。ただし，このプログラムでは，トリガー2は使用しません。回路図は第3図を見てください。

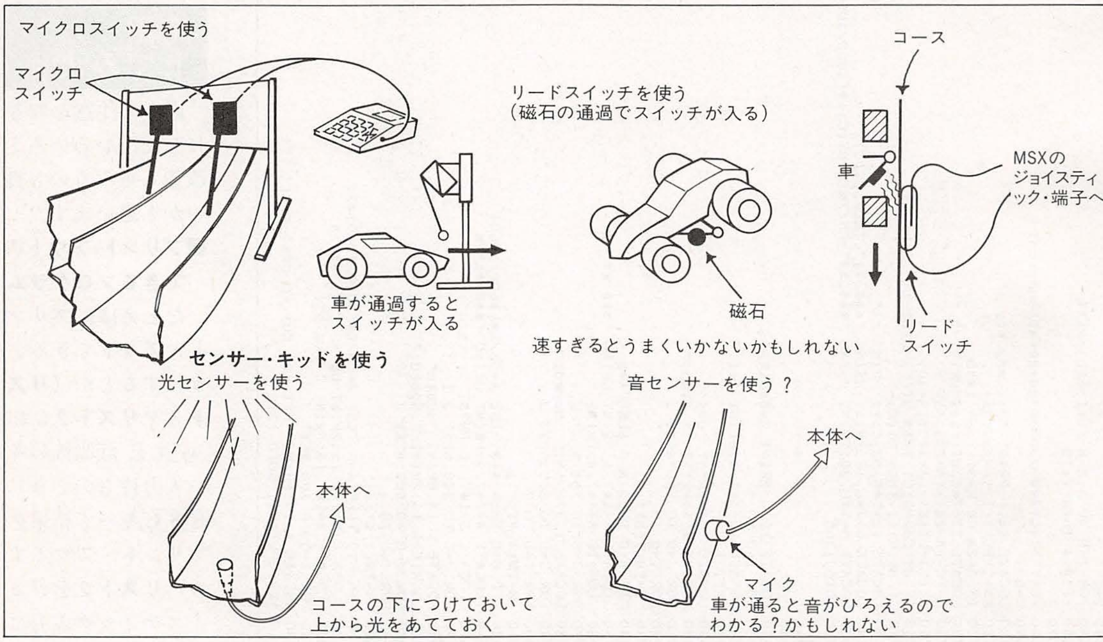
このプログラムでは，プリント・アウトできませんが，1100と1110行をリスト5のようにすれば，そのままプリント・アウト・バージョンのできあがりです。ただし，短いコースで速い車を計る場合はプリンタがおいつかなくなってしまうので，そのへんはかんべんしてください。

「よし！作ろう！」という人は注意して作ってくださいね。配線をまちがえると大切なMSXがおかしくなってしまうこともありますので。

**《リスト3》計測結果をプリント・アウトするプログラム**

```
1715 IF A=27 THEN GOSUB 3000


3000 LPRINT:LPRINT SPC(15);"1          2          3          4"
3010 FOR I=1 TO 10
3020  LPRINTUSING "     Lap ##: ";I;
3030  FOR J=0 TO 3
3040   IF L(J)<I THEN 3060
3050   LPRINTUSING "###.##    ";TM(J,I);
3060  NEXT J:LPRINT
3070 NEXT I
3080 LPRINT:LPRINT "Best    Lap: ";
3090 FOR I=0 TO 3
3100  LPRINTUSING "###.##    ";TM(I,BT(I));
3110 NEXT I
3120 LPRINT:LPRINT "Best speed: ";
3130 FOR I=0 TO 3
3140  LPRINTUSING "###.##    ";CS/TM(I,BT(I))*(3600/1000);
3150 NEXT I
3160 RETURN
```




**《第2図》ハード利用の例。みなさんも，いろいろ工夫をして編集部に投稿してほしい**

分析してみると，ある程度のならし回転をさせたモータと，いきなり走らせたモータとではスピードに差がでることがわかったのです。モータを買ってきたら，しばらくならし回転をさせることは，ぜひおすすめしたいテクニックです。

そうこうするうちに，なにわさんの車が，バッグンのスピードをだしはじめたのです。300km/h台からいきなり400km/h台にアップしたのです。

その㊙ワザはモータのコイルの巻きなおしでした。通常0.2mmのエナメル線を60回くらい巻いてあるモータのコイルを，0.4mmの線で27回くらいにしてしまうのです。

こうすることによって，電流が多く流れ，ふつうの電池ではムリがありますが，ニッカド電池だとバッグンのパワーをだします。と



**▲モータを巻きなおした！**

## 記録があると改造も楽しい

さ～て，ではベーマガ編集部（他)の成績を見てみましょーか。使用したのは**リスト4**に**リスト5**を加えた自動計測プログラムです。まずは**リスト6**を見てください。

どうです？523ですよ523，これYu-You先生の車（ベースはアバンテ，多少改造あり）なんですが恐ろしい走りで3周以上コースの上を走っていないというものでした。改造についてはカコミ記事を見てもらうとして，ノーマルに近い車が良い記録をだしていたのが意外です。やはりアバンテが新製品ということもあるかもしれません。

他の車はそれ以前の製品です。もっともスケール・スピードの値は測定ルーチンの早さの関係で，ある程度ランクわけされてしまっているので下3ケタは全然正確な数字とは言えないんだけどね。

まあそれでも大ざっぱなスピードはわかるので，みんなで記録を比べっこするといいんじゃないでしょうか？自分なりに少しずつ改造していって，その結果を調べたり，他の人と記録を競う。こいつは盛りあがりますよ～。

**《リスト4》マイクロスイッチで車の通過をカウントさせるプログラム**

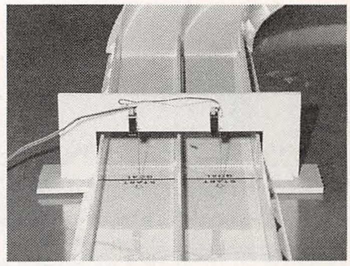
```
1000 PRINT "Lap timer"
1010 INPUT "ｺｰｽ (m)";D
1020 PRINT "Hit start !!"
1030 IF STRIG(1)=0 THEN 1030
1040 TIME=0:T2=0
1050 IF STRIG(1) THEN 1050
1060 LOCATE 0:PRINTUSING"Time:####.##";TIME/60;
1070 IF STRIG(1)=0 THEN 1060
1080 T1=TIME:T=T1-T2:T2=T1
1090 PRINT
1100 LOCATE 15:PRINTUSING "###.## km/h";D/1000/(T/60/3600)
1110 LOCATE 11:PRINTUSING "S.S:###.## km/h";D/1000/(T/60/3600)*32
1120 IF STRIG(1)=0 THEN 1060 ELSE 1120
```

**《リスト5》プリント・アウト改造用のプログラム**

```
1100 LOCATE 15:LPRINT USING "###.## km/h";D/1000/(T/60/3600);
1110 LOCATE 11:LPRINT USING "  S.S:###.## km/h";D/1000/(T/60/3600)*32
```

**《リスト6》計測結果。アバンテは速すぎで，それまでの旧製品と比較するのはバカバカしいほどだった**

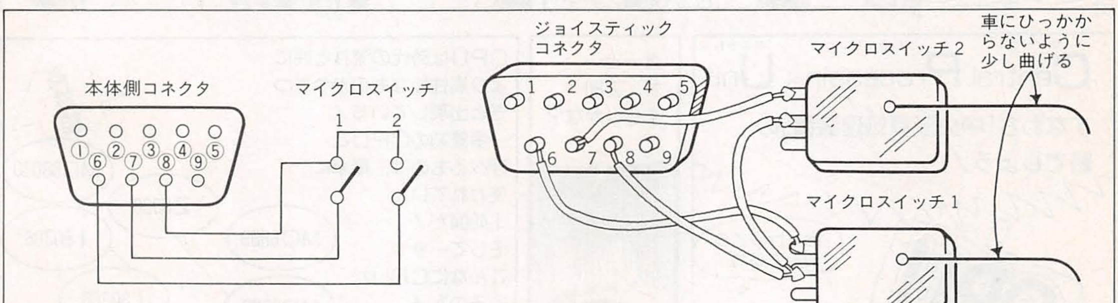
```
15.72 km/h S.S:502.94 km/h
16.36 km/h S.S:523.61 km/h
16.03 km/h S.S:513.07 km/h
16.25 km/h S.S:520.05 km/h
```



**《写真8》スタート位置にブリッジを作り，マイクロスイッチを設置した**

## あとがき

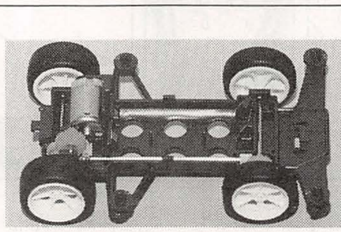
パソコンもいいですけど，ミニ四駆みたいなのもなかなか男心をくすぐりますね。やはり，メカをいじるという点がおもしろさのポイントです。みなさんも，ミニ四駆にかぎらずいろいろな応用を考えて編集部に投稿してきてください。




**《第3図》ジョイスティック・ポートとマイクロスイッチの接続方法**

ころが，パワーがありすぎて，コースアウト！という欠点もでてきてしまうため，またまた全員がその対策に知恵をしぼりあうということになりました。

そして運命の車種「アバンテ」の登場です。12月15日の発売予定が16日にのびたこの車を編集部でもしっかり手に入れました。軽量化され，ギヤ比もあがり，モータも強力で，電池の電極もガッチリしています。いかにも速そうなこの車は，ちょうど原稿を入れたばかりで手のあいていたYu-You先生が作りました。



**▲軽量ボディのアバンテ**

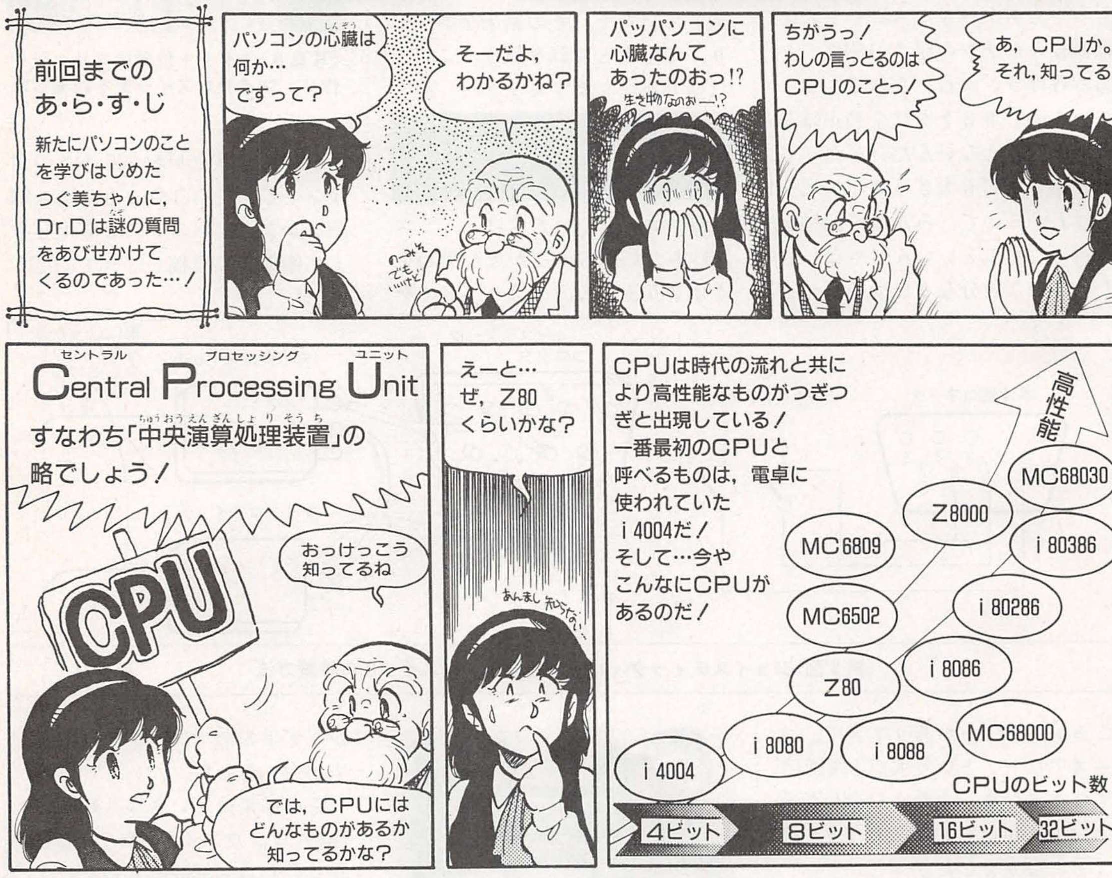
その結果は，いきなり400km/h台。ワンウエイ・ホイールをはかせただけで500km/h台というスサマジイ成績でした。

ミニ四駆のブームはまだ続きそうです。編集部でも楽しく，まじめに取り組んでいきたいと思います。

# Dr.Dとつぐ美の
# 新パソコン・レクチャー2
## ～パソコンの中枢部分～

by くりひろし

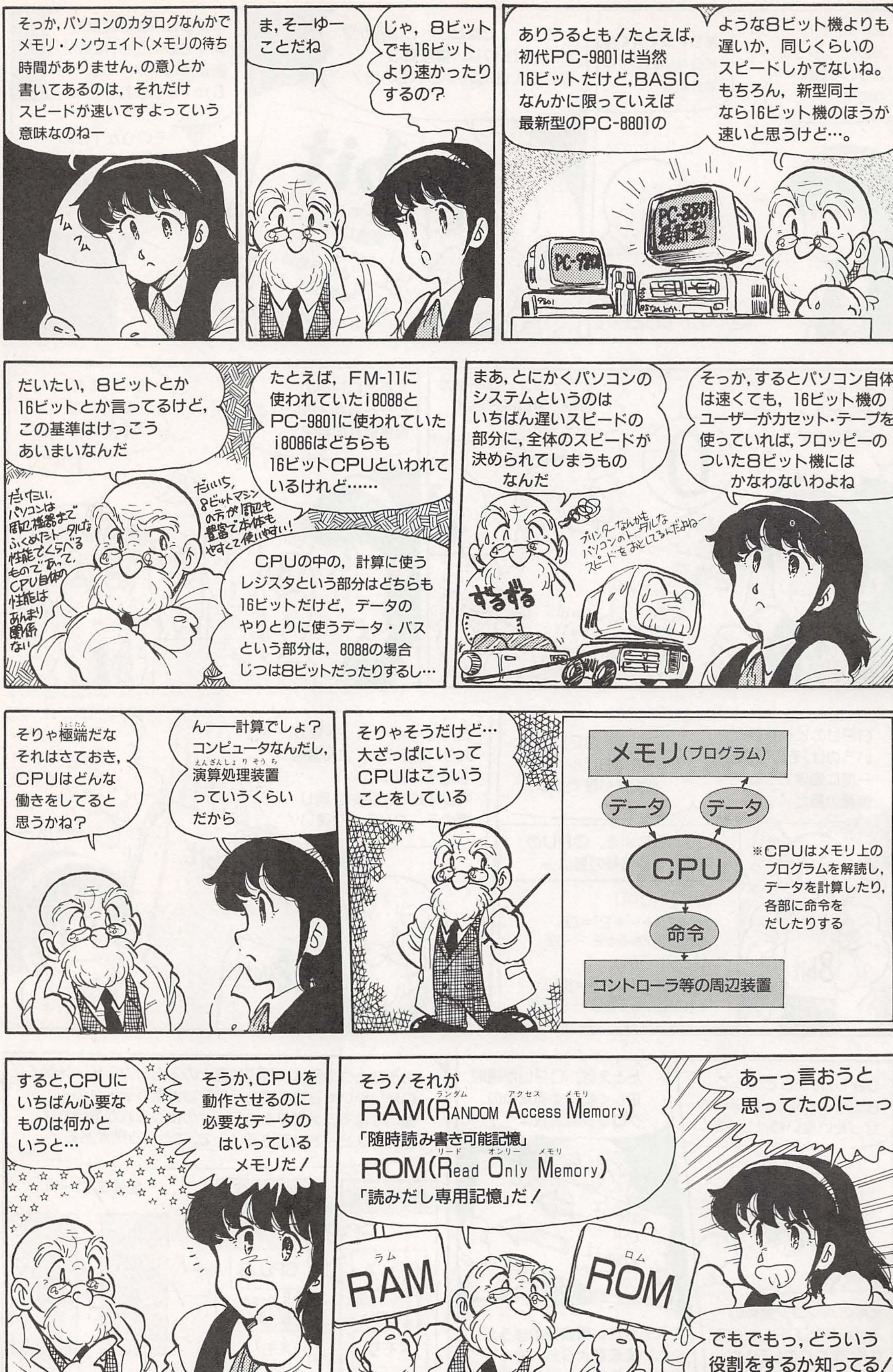


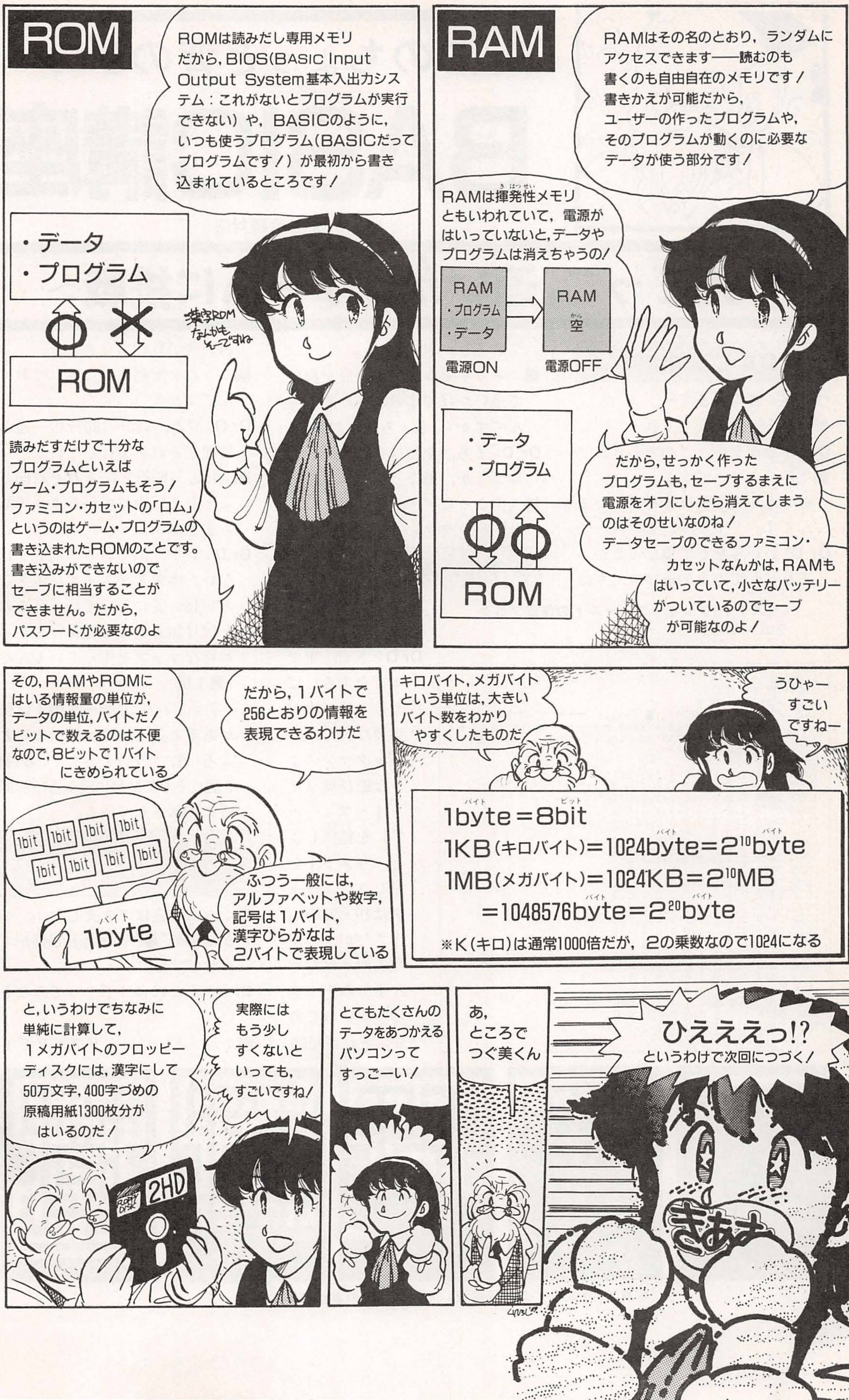



★さて，Dr.Dの前号のラストのせりふは，「パソコンの心臓にあたるものは何か」でした。そう，心臓であり，頭脳であるCPUです。
★パソコンの性能はCPUだけで決まるものではありません。CPUをとりかこむ，周辺装置の性能いかんで，その性能は大きく変わります。マンガではふれていませんが，じつは一番大きく影響するのは，ソフトウエアなのです。たとえば，同じファミコンでも，初期のゲームと最近のゲームでは，同じハードウエアの性能とは思えないくらい，できがちがいます。RAMやROMのメモリも，その性能に大きくかかわっているのです。
★それでは，また来月。



えーと，Dr.…
あの，ビットって
どういう意味
なの？
ありゃつぐ美くん
知らないの？
意外だなー
データか何かの
単位ってことは
わかるけど…
よろしい！ではビットとは何か？
ビット（bit）は，情報量の
単位で，いちばん小さいものだ！
bit
もともとbitとは
英語でひとかけら，
とか，ごく小さい，
という意味
をあらわします。
コンピュータは電気で
動くものだから，電気が
あるかないか，つまり
0か1かしかわからない
その0か1かの
情報を，ビットという
単位であらわして
いるんだ
あ，それ
知ってる！
2進法だ！
そう！コンピュータの
情報の単位は2進法
なんだねっ！
0
1
2進法
0=2⁰×0=0
1=2⁰×1=1
2=2¹×1+2⁰×0=10
3=2¹×1+2⁰×1=11
4=2²×1+2¹×0+2⁰×0
=100
するとCPUの
ビット数が大きいほど
高性能なのね？
ん——まあ
一般的には
そう思っていいね
32bit
16bit
8bit
CPUのビット数と
いうのは，そのCPUが
一度に処理できる
情報の量だ！
8ビットCPUなら，
一度に8ビット分の
情報を処理できる！
ひとくち
8ビット
ぱく
8bit
ビット数による，CPUの
処理できる情報の量は…
8ビットCPU
2⁰+2¹+…+2⁷=255,
それに0があるから→256
16ビットCPU
2⁰+2¹+…+2¹⁵=65535
それに0があるから→65536
と，いうわけでビット数の
大きいほうがたくさん情報
を処理できるぶん
同じ時間により多く，同じ
量のデータならより速い！
でっかい
ことは
いーことだ
♡
16bit
8bit
しかし，だからといって
8ビットより16ビットのほうが
ぜったい良いわけじゃない
実際のパソコン全体の
スピードは，CPUだけで
なく，まわりのLSIや
機器で大きくかわるんだ
たとえば，CPUが規則
正しく動作するための
クロック周波数！
4MHz
（メガヘルツ）
8MHz
（メガヘルツ）
スピード
これも大きい周波数のほうが
小さい周波数よりも，速く
CPUを動すことができるんだ
もうひとつの例は，周辺装置との入出力のスピードだ！
CPUがいくら速くても，CPUが使うデータの
置いてある，メモリとのデータの出し入れが遅ければ
全体のスピードは落ちる！…で，こういう例がある
パソコンA
パソコンB
CPUスピード
CPU A
CPU B
データ入出力
遅い
データ入出力
速い
メモリ
メモリ
全体スピード
パソコン
A
パソコン
B


そっか，パソコンのカタログなんかでメモリ・ノンウェイト（メモリの待ち時間がありません，の意）とか書いてあるのは，それだけスピードが速いですよっていう意味なのねー
ま，そーゆーことだね
じゃ，8ビットでも16ビットより速かったりするの？
ありうるとも！たとえば，初代PC-9801は当然16ビットだけど，BASICなんかに限っていえば最新型のPC-8801の
ような8ビット機よりも遅いか，同じくらいのスピードしかでないね。もちろん，新型同士なら16ビット機のほうが速いと思うけど…。
PC-9801 最新型
PC-9801
だいたい，8ビットとか16ビットとか言ってるけど，この基準はけっこうあいまいなんだ
たとえば，FM-11に使われていたi8088とPC-9801に使われていたi8086はどちらも16ビットCPUといわれているけれど……
だいたい パソコンは 周辺機器まで ふくめたトータルな 性能でくらべる ものであって，CPU自体の 性能は あんまり 関係 ない
だいいち，8ビットマシンの方が周辺も豊富で本体もやすくて使いやすい！
CPUの中の，計算に使うレジスタという部分はどちらも16ビットだけど，データのやりとりに使うデータ・バスという部分は，8088の場合じつは8ビットだったりするし…
まあ，とにかくパソコンのシステムというのはいちばん遅いスピードの部分に，全体のスピードが決められてしまうものなんだ
そっか，するとパソコン自体は速くても，16ビット機のユーザーがカセット・テープを使っていれば，フロッピーのついた8ビット機にはかなわないわよね
プリンターなんかも パソコンのトータルな スピードをおとしてるんだよねー
ずるずる
そりゃ極端だなそれはさておき，CPUはどんな働きをしてると思うかね？
ん――計算でしょ？コンピュータなんだし，演算処理装置っていうくらいだから
そりゃそうだけど…大ざっぱにいってCPUはこういうことをしている
メモリ（プログラム）
データ
データ
CPU
命令
コントローラ等の周辺装置
※CPUはメモリ上のプログラムを解読し，データを計算したり，各部に命令をだしたりする
すると，CPUにいちばん必要なものは何かというと…
そうか，CPUを動作させるのに必要なデータのはいっているメモリだ！
そう！それがRAM（RANDOM Access Memory）「随時読み書き可能記憶」ROM（Read Only Memory）「読みだし専用記憶」だ！
あーっ言おうと思ってたのにーっ
RAM
ROM
でもでもっ，どういう役割をするか知ってる！



ROM
ROMは読みだし専用メモリだから，BIOS(BASIC Input Output System基本入出力システム：これがないとプログラムが実行できない）や，BASICのように，いつも使うプログラム（BASICだってプログラムです！）が最初から書き込まれているところです！
・データ
・プログラム
ROM
漢字ROMなんかもそーですね
読みだすだけで十分なプログラムといえばゲーム・プログラムもそう！ファミコン・カセットの「ロム」というのはゲーム・プログラムの書き込まれたROMのことです。書き込みができないのでセーブに相当することができません。だから，パスワードが必要なのよ
RAM
RAMはその名のとおり，ランダムにアクセスできます――読むのも書くのも自由自在のメモリです！書きかえが可能だから，ユーザーの作ったプログラムや，そのプログラムが動くのに必要なデータが使う部分です！
RAMは揮発性メモリともいわれていて，電源がはいっていないと，データやプログラムは消えちゃうの！
RAM
・プログラム
・データ
電源ON
RAM
空
電源OFF
・データ
・プログラム
ROM
だから，せっかく作ったプログラムも，セーブするまえに電源をオフにしたら消えてしまうのはそのせいなのね！データセーブのできるファミコン・カセットなんかは，RAMもはいっていて，小さなバッテリーがついているのでセーブが可能なのよ！
その，RAMやROMにはいる情報量の単位が，データの単位，バイトだ！ビットで数えるのは不便なので，8ビットで1バイトにきめられている
だから，1バイトで256とおりの情報を表現できるわけだ
1bit 1bit 1bit 1bit 1bit 1bit 1bit 1bit
1byte
ふつう一般には，アルファベットや数字，記号は1バイト，漢字ひらがなは2バイトで表現している
キロバイト，メガバイトという単位は，大きいバイト数をわかりやすくしたものだ
うひゃーすごいですねー
1byte＝8bit
1KB（キロバイト）＝1024byte＝2¹⁰byte
1MB（メガバイト）＝1024KB＝2¹⁰MB
＝1048576byte＝2²⁰byte
※K（キロ）は通常1000倍だが，2の乗数なので1024になる
と，いうわけでちなみに単純に計算して，1メガバイトのフロッピーディスクには，漢字にして50万文字，400字づめの原稿用紙1300枚分がはいるのだ！
2HD
実際にはもう少しすくないといっても，すごいですね！
とてもたくさんのデータをあつかえるパソコンってすっごーい！
あ，ところでつぐ美くん
ひえええっ!?
というわけで次回につづく！
きあ



# Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応

## ～鬼ごっこ，追いかけゲームに挑戦～

### おなじみ編集部

つぐ美：こら，まて〜。

影：ひぇ〜，許してくれ〜。

Dr.D：なんじゃ，このさわぎは！

編：節分らしいですよ。
影さんが鬼で逃げまわっているんです。

Dr.D：いい年をして鬼ごっこか。それにしてもあの逃げっぷりはすさまじいぞ。

編：そりゃそうですヨ。豆を投げて追いかけてるのがつぐ美ちゃんですから。どっちが鬼だか…。

Dr.D：まあ，今月はこれでいってみようか，鬼ごっこゲームで。

編：鬼ごっこゲームの元祖というと，パックマンですか，やはり。

### まずは，動きまわるフィールドを作ろう

Dr.D：さて，鬼ごっこをするにはやはり遊び場が必要だ。そこで，パックマンのような遊び場（プレイ・フィールド）を提供しよう。**リスト1**を見なさい。マップは19×22の大きさだが，形が左右対称なため左半分のデータのみをいれてある。それが1000行以降のDATA文じゃな。

編：これを配列MPに入れておくんですか？

Dr.D：ウム。120〜180行の一連の処理でそれを実行している。

編：150，160行で，それぞれ同じことを2回やっているように見えますが？

Dr.D：いや，似ているが同じではない。本来Xが入っているところが18－Xになっている。これを付け加えることによって左右対称なマップを作っているんだ（第1図）。

言い忘れたが，**データの1は壁があるところ，0は壁のないところ**（道，空白）を示している（第2図）。そしてMPに読み込むと同時に表示もしている。

### 自分をフィールド内で動かす

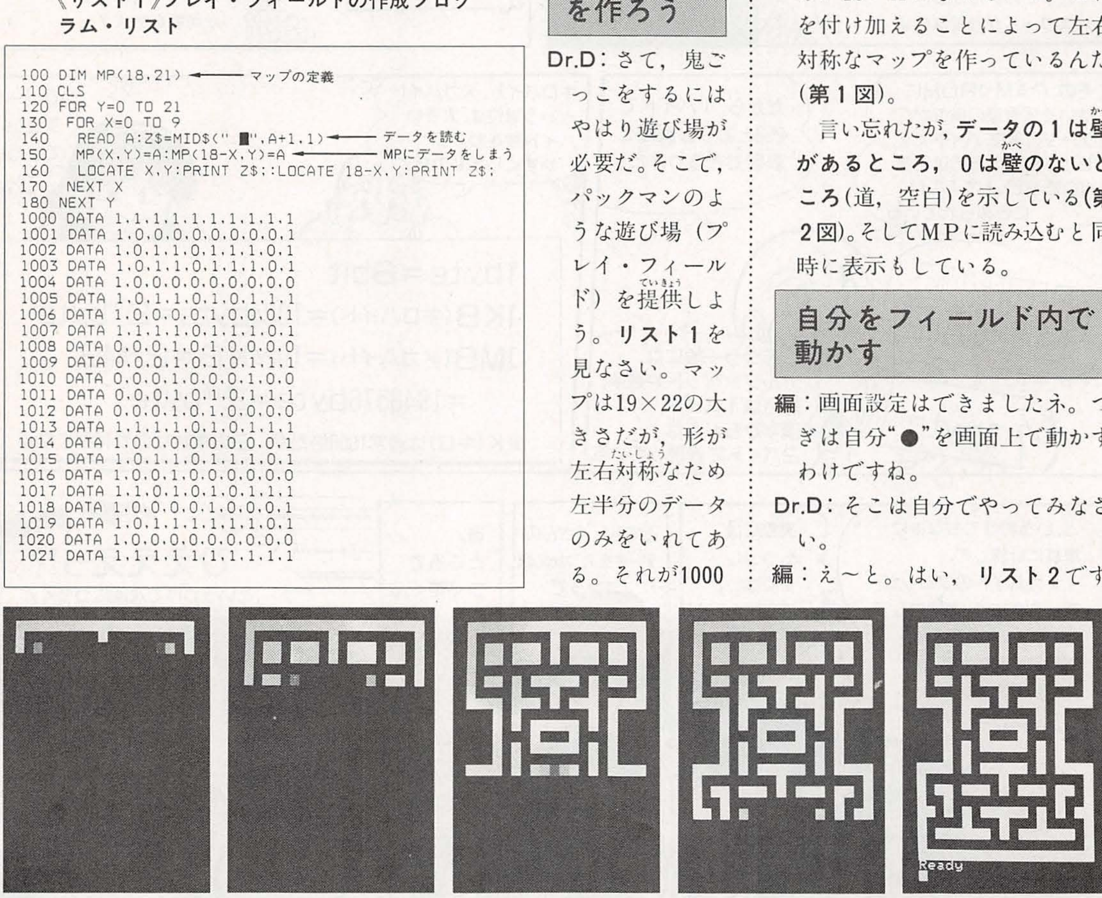
編：画面設定はできましたネ。つぎは自分“●”を画面上で動かすわけですね。

Dr.D：そこは自分でやってみなさい。

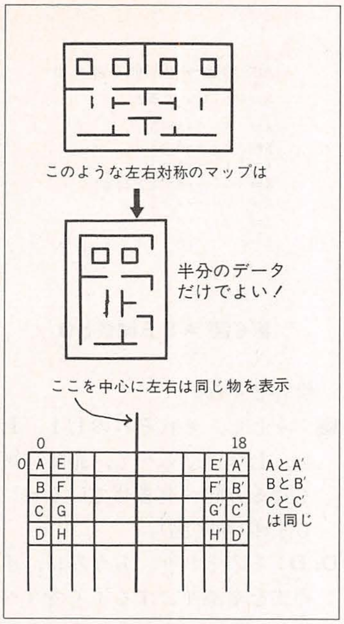
編：え〜と。はい，**リスト2**です

《リスト1》プレイ・フィールドの作成プログラム・リスト

```
100 DIM MP(18,21)  ←―― マップの定義
110 CLS
120 FOR Y=0 TO 21
130  FOR X=0 TO 9
140   READ A:Z$=MID$(" █",A+1,1) ←―― データを読む
150   MP(X,Y)=A:MP(18-X,Y)=A ←―― MPにデータをしまう
160   LOCATE X,Y:PRINT Z$;:LOCATE 18-X,Y:PRINT Z$;
170  NEXT X
180 NEXT Y
1000 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1001 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
1002 DATA 1,0,1,1,0,1,1,1,0,1
1003 DATA 1,0,1,1,0,1,1,1,0,1
1004 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1005 DATA 1,0,1,1,0,1,0,1,1,1
1006 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,1
1007 DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,0,1
1008 DATA 0,0,0,1,0,1,0,0,0,0
1009 DATA 0,0,0,1,0,1,0,1,1,1
1010 DATA 0,0,0,1,0,0,0,1,0,0
1011 DATA 0,0,0,1,0,1,0,1,1,1
1012 DATA 0,0,0,1,0,1,0,0,0,0
1013 DATA 1,1,1,1,0,1,0,1,1,1
1014 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
1015 DATA 1,0,1,1,0,1,1,1,0,1
1016 DATA 1,0,0,1,0,0,0,0,0,0
1017 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,1,1
1018 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,1
1019 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,0,1
1020 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1021 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```




《写真1》リスト1の実行画面。マップはこのように描かれる




《第１図》左右対称のマップの場合

(追加リストなので**リスト１**を打ち込んでから，付け足してください)。

**500行**でＡ＄にキーを読み込み，**510〜540行**でそれぞれのキー(8 2 4 6で上下左右)が押されたとき，VX, VYの値を決めます。そして，進行方向，つまり今の自分の位置PX，PYにVX，ＶＹを足した位置のＭＰの内容を見て，０なら(進める道なら)，ＰＸ，PYの値を変えます。そして"●"を表示しなおします。

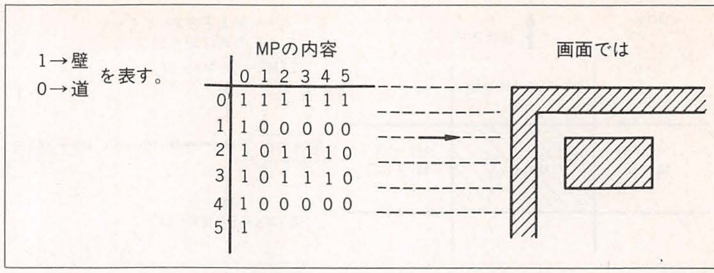
**Dr.D**：ウム。まあよいだろう。しかし，一つだけ欠点(けってん)がある。

**影**：おっ，パックマンらしき物が？

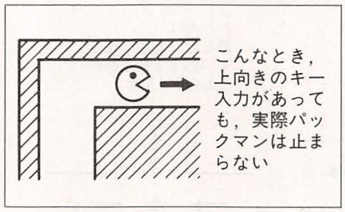
**つぐ美**：待てぇ〜。

**影**：ひぇ〜。かんにん〜。

**Dr.D**：…というように鬼ごっこはひたすら逃げまくらなければならん。これでは，自分が進んでいるときに，別のキー入力があると，その方向が壁なら止まってしまう。実際のパックマンもレバーを進む方向にたおすと，壁に当たらない限りは止まらないようになっている(**第３図**)。そんなふうにしたのが**リスト3**だ。




《第２図》マップデータの内容




《第３図》壁にぶつかるまで止まらないパックマン

**編**：動けない方向を押しても止まったりしませんね。

**Dr.D**：これはFX，FYという変数がミソで，VX，VYが動けない方向を示していたら，元々の進行方向を変えずに，そのまま足すようにしているんだ。

**編**：ナルホド。ということで，つぎは敵のモンスターを動かすわけですね。

## 同じフィールド内に敵をだす

**Dr.D**：ウム。敵のルーチンがかなりむずかしいんじゃな。ここの部分しだいでゲームのおもしろさがかなり変わってくる。とりあえずモンスターが道にそって進むプログラムをつくってみた(追加**リスト４**)。MX, MYがモンスターのいる位置，SX，SYが進行方向を表している。ここでちょっと頭をつかってるぞ。**第４図**のようにすることで，SX，SYを使って進行方向に対して右，左を表すことができる。そして，今モンスターが，進行方向に対して前，左，右のどちらに進めるのかを**600〜630行**で判定しているわけだ(**第５図**)。Ｈの値が決まったら，ON〜GOTO文でおのおのの処理へ飛ばしている。といってもＨが１の場合は何もしなくてもよいし，Ｈが２，４の場合は，それぞれSX，SYを入れかえてどちらかの符号を逆にしているだけじゃな。

**編**：**700〜800行**は一見同じに見えますが？

**Dr.D**：とりあえず，乱数(らんすう)にしておいたんじゃ。つまり前と左に進める場合は乱数でどちらか決

《リスト３》パックマンの動きに似せたプログラム・リスト

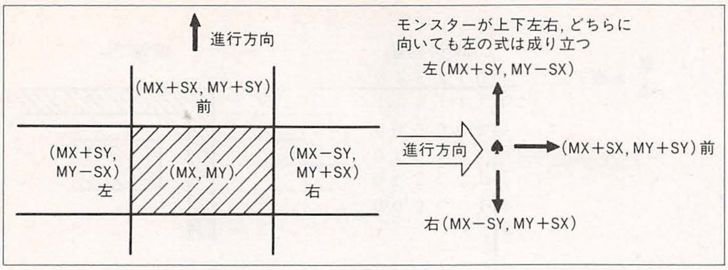
```
200 PX=9:PY=16:FX=0:FY=0
490 '
500 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN A$=I$
510 IF A$="8" THEN VX= 0:VY=-1
520 IF A$="2" THEN VX= 0:VY= 1
530 IF A$="4" THEN VX=-1:VY= 0
540 IF A$="6" THEN VX= 1:VY= 0
550 IF MP(PX+VX,PY+VY)=0 THEN FX=VX:FY=VY
560 IF MP(PX+FX,PY+FY)>0 THEN 600
570 LOCATE PX,PY:PRINT " ";
580 PX=PX+FX:PY=PY+FY
590 LOCATE PX,PY:PRINT "●";
600 '
990 GOTO 500
```

《リスト２》自分をフィールド内で動かすプログラム・リスト

```
200 PX=9:PY=16
490 '
500 A$=INKEY$ ←―――― キーを読み込む
510 IF A$="4" THEN VX=-1:VY= 0 ┐
520 IF A$="6" THEN VX= 1:VY= 0 ├ VX, VYを決定
530 IF A$="8" THEN VX= 0:VY=-1 │
540 IF A$="2" THEN VX= 0:VY= 1 ┘
550 IF MP(PX+VX,PY+VY)>0 THEN 600 ←―― 敵でなかったら600行へ
560 LOCATE PX,PY:PRINT " ";
570 PX=PX+VX:PY=PY+VY
580 LOCATE PX,PY:PRINT "●";
600 '
990 GOTO 500
```

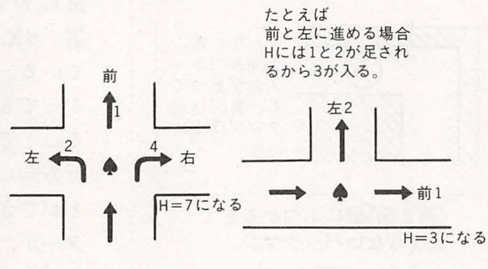
《リスト４》敵をフィールド内に登場させるプログラム・リスト

```
210 MX=9:MY=8:SX=-1:SY=0
595 '
600 H=0
610 IF MP(MX+SX,MY+SY)=0 THEN H=1 ←―― 前進が可ならH=1
620 IF MP(MX+SY,MY-SX)=0 THEN H=H+2 ←―― 左が可ならHに2をたす
630 IF MP(MX-SY,MY+SX)=0 THEN H=H+4 ←―― 右が可ならHに4をたす
640 ON H GOTO 670,650,700,660,750,800,850
650 Q=SX:SX=SY:SY=-Q:GOTO 670 ←―― 左に進む場合
660 Q=SX:SX=-SY:SY=Q ←―― 右に進む場合
670 LOCATE MX,MY:PRINT" ";
680 MX=MX+SX:MY=MY+SY
690 LOCATE MX,MY:PRINT "♠";:GOTO 500
695 '
700 IF RND(1)>.5 THEN 670 ELSE 650 ←―― 前か左かを決定
750 IF RND(1)>.5 THEN 670 ELSE 660 ←―― 前か右かを決定
800 IF RND(1)>.5 THEN 650 ELSE 660 ←―― 右か左かを決定
850 R=INT(RND(1)*3)+1:ON R GOTO 650,660,670
```




《第４図》敵の進行方向の変数を使った利点

| 前 | 左 | 右 | H |
|---|---|---|---|
| 1 | — | — | 1 |
| — | 2 | — | 2 |
| 1 | 2 | — | 3 |
| — | — | 4 | 4 |
| 1 | — | 4 | 5 |
| — | 2 | 4 | 6 |
| 1 | 2 | 4 | 7 |




《第５図》リスト４の600～630行での判定

ABS関数→絶対値を与える

A=ABS(X)とすると

X=　3 ⟶ A=3
X=　2 ⟶ A=2
X=　1 ⟶ A=1
X=　0 ⟶ A=0となる
X=−1 ⟶ A=1
X=−2 ⟶ A=2
X=−3 ⟶ A=3

《第６図》ＡＢＳ関数とは

めて前か左に進ませる。

850行の場合は，どちらにでも(前，左，右）進めるからＲを１～３の乱数にして，それぞれ飛ばしている。

編：なるほど，確かに道をちゃんと走ってますね。それにしても何を考えて追いかけてるんでしょうねェ，このモンスターは。もっと確実に追ってくるようになりませんか？

## 敵が自分を追いかけてくる

つぐ美：待て～！

影：しつこい～！

編：やはり鬼ゴッコはああでなくては。

Dr.D：それも確かにそうじゃな。そこで**リスト５**！っとなるわけじゃ。今回のポイントは 900～920行！

編：ABSって何ですか？

Dr.D：これは絶対値(ぜったいち)を表す関数じゃ。

編：絶対値というと，プラスやマイナスの符号を取った値のことですネ(第６図)。

Dr.D：そのとおり。そこで，それをつかって自分とモンスターの距離をはかっているのが 900～920行じゃ。900行が前進した場合，910行が左へ向いた場合，920行が右へ向いた場合じゃな。

編：そして，それぞれのＬ１，Ｌ２，Ｌ３をくらべて，距離の短くなる方向へ進ませているわけですネ(第７図)。

Dr.D：そのとおり。ちなみに，不等式(ふとうしき)を全部逆にする（くをすべて＞にする）とどうなるかわかるな？

編：……。えっと，く（不等号）を逆にするとＬ１やＬ２の大きいほうを選ぶわけだから，"●"から逃げていくんじゃないですか？

Dr.D：そのとおり。

編：さて，そろそろゲームにしますか。

## 敵との当たり判定を加えてみる

Dr.D：まず当たり判定だが……。

編："●"(自分)と"♠"(敵)の位置が同じようになればぶつかったということになります。

Dr.D：そのとおり。ここは単純にIF文でよいじゃろう(350行，460行)。

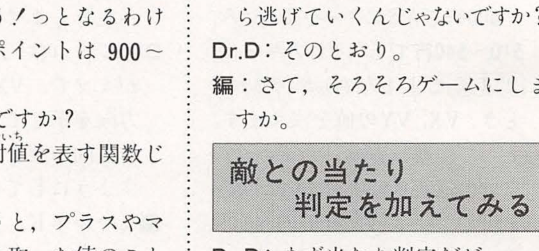
影：それから，追ってくる敵が，うしろにピッタリくっつくと，そのまま逃げていればくっついたままというのじゃ困りますよ。

《リスト５》敵が追いかけてくるプログラム・リスト

```
210 MX=9:MY=8:SX=-1:SY=0
595 '
600 H=0
610 IF MP(MX+SX.MY+SY)=0 THEN H=1
620 IF MP(MX+SY.MY-SX)=0 THEN H=H+2
630 IF MP(MX-SY.MY+SX)=0 THEN H=H+4
640 ON H GOTO 670.650.700.660.750.800.850
650 Q=SX:SX=SY:SY=-Q:GOTO 670
660 Q=SX:SX=-SY:SY=Q
670 LOCATE MX.MY:PRINT " ";
680 MX=MX+SX:MY=MY+SY
690 LOCATE MX.MY:PRINT "♠"::GOTO 500
695 '
700 GOSUB 900:GOSUB 910
710 IF L1<L2 THEN 670 ELSE 650
750 GOSUB 900:GOSUB 920
760 IF L1<L3 THEN 670 ELSE 660
800 GOSUB 910:GOSUB 920
810 IF L2<L3 THEN 650 ELSE 660
850 GOSUB 900:GOSUB 910:GOSUB 920
860 IF L1<L2 AND L1<L3 THEN 670
870 IF L2<L1 AND L2<L3 THEN 650
880 IF L3<L1 AND L3<L2 THEN 660
890 R=INT(RND(1)*3)+1:ON R GOTO 650.660.670
895 '
900 L1=ABS(MX+SX-PX)+ABS(MY+SY-PY):RETURN
910 L2=ABS(MX+SY-PX)+ABS(MY-SX-PY):RETURN
920 L3=ABS(MX-SY-PX)+ABS(MY+SX-PY):RETURN
```

（700～890行）距離が近いほうを選び，♠を進ませる

（900～920行）距離をはかる。前／左／右




《第７図》自分と敵との距離をはかる

Dr.D：それなら，適当な時間に，“♠”の動きを逆転させればよいだろう。

影：適当な時間より，自分で好きなときに逆転できればいいですネ。

編：それなら1ゲーム中に3回だけつかえるということにしたら。

Dr.D：ついでに，ただ逃げまくってばかりではつまらんから時間を決めて時間内に逃げきれれば“●”の勝ちというふうにしたらどうじゃろうか。

編：それでいきましょう。

Dr.D：というわけで，できたのが**リスト6**じゃな。

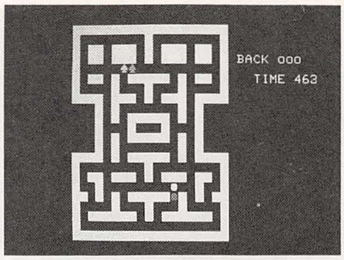
編：**250行**がスペース・キーを読んだときの処理ですネ。SX，SYの符号を逆にしているということは後ろに進むということですか（**第8図**）。

Dr.D：そして何回スペース・キーを押したかがCTに入っている。当然3回になったらスペース・キーを押しても“♠”は逆転しなくなる。

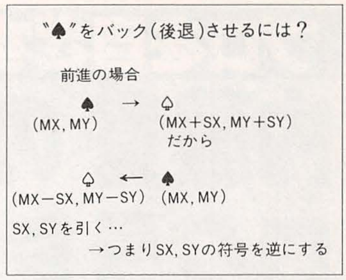
編：時間はTMですね。これが0になると“●”の勝ち，0になる前につかまったら“●”の負け…と。

Dr.D：ウム。ちなみに再スタートはスペース・キーじゃ。

影：おお，♠が追ってくる。ヤバイ。！スペース・キーだ。




《写真2》リスト6の実行画面。制限時間まで逃げろ！




《第8図》敵の進行方向の変数の符号を逆にする

《リスト6》当たり判定を加えたゲーム・プログラム・リスト

```
100 DIM MP(18.21)
110 CLS
120 FOR Y=0 TO 21
130  FOR X=0 TO 9
140   READ A:Z$=MID$(" █",A+1.1)
150   MP(X.Y)=A:MP(18-X.Y)=A
160   LOCATE X.Y:PRINT Z$;:LOCATE 18-X.Y:PRINT Z$;
170  NEXT X
180 NEXT Y
190 PX=9:PY=16:FX=0:FY=0
200 MX=9:MY=8:SX=-1:SY=0
210 LOCATE 20.3:PRINT "BACK ooo"
220 TM=500:CT=0
230 '
240 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN A$=I$
250 IF I$=" " AND CT<3 THEN GOSUB 700 ←――スペース・キーを押したら700行を呼ぶ
260 IF A$="8" THEN VX= 0:VY=-1
270 IF A$="2" THEN VX= 0:VY= 1
280 IF A$="4" THEN VX=-1:VY= 0
290 IF A$="6" THEN VX= 1:VY= 0
300 IF MP(PX+VX.PY+VY)=0 THEN FX=VX:FY=VY
310 IF MP(PX+FX.PY+FY)>0 THEN 370
320 LOCATE PX.PY:PRINT " ";
330 PX=PX+FX:PY=PY+FY
340 LOCATE PX.PY:PRINT "●";
350 IF PX=MX AND PY=MY THEN LOCATE 22.10:PRINT "● ノ マケ":GOTO 520 ←― ♠と●がぶつかったらゲーム・オーバー
360 '
370 H=0
380 IF MP(MX+SX.MY+SY)=0 THEN H=1
390 IF MP(MX+SY.MY-SX)=0 THEN H=H+2
400 IF MP(MX-SY.MY+SX)=0 THEN H=H+4
410 ON H GOTO 440.420.540.430.560.580.600
420 Q=SX:SX=SY:SY=-Q:GOTO 440
430 Q=SX:SX=-SY:SY=Q
440 LOCATE MX.MY:PRINT " ";
450 MX=MX+SX:MY=MY+SY
460 IF PX=MX AND PY=MY THEN LOCATE 22.10:PRINT "● ノ マケ":GOTO 520 ←┘
470 LOCATE MX.MY:PRINT "♠";
480 TM=TM-1:LOCATE 22.5:PRINT "TIME";TM
490 IF TM>0 THEN GOTO 240
500 '
510 LOCATE 22.10:PRINT "● ノ カチ!"
520 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 520
530 RUN
540 GOSUB 660:GOSUB 670
550 IF L1<L2 THEN 440 ELSE 420
560 GOSUB 660:GOSUB 680
570 IF L1<L3 THEN 440 ELSE 430
580 GOSUB 670:GOSUB 680
590 IF L2<L3 THEN 420 ELSE 430
600 GOSUB 660:GOSUB 670:GOSUB 680
610 IF L1<L2 AND L1<L3 THEN 440
620 IF L2<L1 AND L2<L3 THEN 420
630 IF L3<L1 AND L3<L2 THEN 430
640 R=INT(RND(1)*3)+1:ON R GOTO 420.430.440
650 '
660 L1=ABS(MX+SX-PX)+ABS(MY+SY-PY):RETURN
670 L2=ABS(MX+SY-PX)+ABS(MY-SX-PY):RETURN
680 L3=ABS(MX-SY-PX)+ABS(MY+SX-PY):RETURN
690 '
700 CT=CT+1
710 LOCATE 28-CT.3:PRINT " ";
720 SX=-SX:SY=-SY
730 RETURN
740 DATA 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1
750 DATA 1.0.0.0.0.0.0.0.0.1
760 DATA 1.0.1.1.0.1.1.1.0.1
770 DATA 1.0.1.1.0.1.1.1.0.1
780 DATA 1.0.0.0.0.0.0.0.0.0
790 DATA 1.0.1.1.0.1.0.1.1.1
800 DATA 1.0.0.0.0.1.0.0.0.1
810 DATA 1.1.1.1.0.1.1.1.0.1
820 DATA 0.0.0.1.0.1.0.0.0.0
830 DATA 0.0.0.1.0.1.0.1.1.1
840 DATA 0.0.0.1.0.0.0.1.0.0
850 DATA 0.0.0.1.0.1.0.1.1.1
860 DATA 0.0.0.1.0.1.0.0.0.0
870 DATA 1.1.1.1.0.1.0.1.1.1
880 DATA 1.0.0.0.0.0.0.0.0.1
890 DATA 1.0.1.1.0.1.1.1.0.1
900 DATA 1.0.0.1.0.0.0.0.0.0
910 DATA 1.1.0.1.0.1.0.1.1.1
920 DATA 1.0.0.0.0.1.0.0.0.1
930 DATA 1.0.1.1.1.1.1.1.0.1
940 DATA 1.0.0.0.0.0.0.0.0.0
950 DATA 1.1.1.1.1.1.1.1.1.1
```

## プロを目ざす諸君集まれ!

# 内藤寛のゲーム・プログラミング道場

**みなさん，はじめまして。私が今回からこのコーナーを担当することになりました，内藤　寛です。どうぞよろしく。**

**「ゲーム・プログラムのテクニクにはどんなものがあるのか？」，「プロのゲーム・プログラマーになるにはどうしたらいいのか？」等の疑問や悩みに，現役プログラマーの私が皆さんの道しるべとして，お答えしていきたいと思います。それも，プロ7年の実績を生かして，普段ふれることのない業界人の立場から鋭くせまります。**

**今回は私，内藤　寛を知っていただくために，皆さんと同じ年のころにパソコンをはじめたきっかけから，プロ・ゲーム・プログラマーになった今日までを，お話ししたいと思います。**

### ゲーム・センターのゲームを家でやりたかった

中学時代，ゲーム大好き少年だった私は，ある日，本屋さんのパソコン・コーナーをのぞいていました。1冊のパソコン雑誌が目につき，なにげなく手にして見ると，そこにはパックマンのプログラム・リストが掲載されているではありませんか。

少ない小遣いを，ゲーム・センターのパックマンにパクパク食われていた私は，パックマンが……いやもしかしたらゲーム・センターでするあのゲームたちが，私の部屋でもできるかもしれないという可能性をその記事で発見したのです。

今思えば，それが私とゲームいやプログラマー内藤　寛の世界のはじまりであったと思います。

私はすかさずその本を手に，レジに急ぎました。そして道草もせず家までたどり着き，どうすれば，この部屋にゲームたちを招き入れることができるかを調べはじめました。そして，まずなによりもパソコンという名の相棒を手に入れることからはじめなければならないことを知り，パソコンを買ってもらおうと父に必死にたのみこんだのです。

### 最初の相棒はPC-6001だった

そしていよいよ相棒がやってきました。その相棒の名はPC-6001です。私はワクワクしながら，電源を入れました。

ところが，動かしかたがサッパリわからないのです。

当時はパソコンの専門書も少なく，入門書などはないに等しい状態でした。また，私のまわりにはパソコンを操る人間がいたわけでもありませんでした。

そこで私はしかたなくパソコン・ショップへ足を運び，ゲームソフトをいくつか購入したのです。が，いざゲームを走らせると，どれもこれも，期待したようなゲームではなくて，私の心を躍らせてはくれませんでした。

「やはりゲーム・センターのあの興奮を家に居ながらにして味わおうなんて，甘かったなぁ」と少しガッカリしてしまいました。

そんなことをしているうちに，高校進学時期をむかえました。

### 電子科に進学同好の友を得た

私は，プログラムの神髄を知りたくて，電子科を選びました。電子科なら同じような仲間にも会えるだろうし，勉強もできると思ったからです。

入学してみると，そこには予想したとおり私のようなゲーム好き，パソコン好きの奴らがたくさんいました。

授業の内容はプログラミングというよりプログラムの概要について学んだぐらいで，まったくといっていいほど今の私には役に立ってはいませんが，とにかくこの時期に，友人には恵まれました。

友人との情報交換，また自分自身の勉強で，私は私なりの方法でプログラムというもののおもしろさ，厳しさを学ぶことができました。

幸運なことに，高校にはPC-6001がわんさとあり，学校でも家でもつねに相棒が私のそばにいることになったのです。

### BASICの移植からオリジナル作品へ

私はまずBASIC言語に取り組み，雑誌や，購入した市販のソフトのリスト等，あらゆるものの解析をしはじめました。

けれどもPC-6001用のソフトの数は少なくて，他の機種のソフトを移植せざるを得ず，ここで移植という技術の基本を学びました。

マシン語はまったくわからず，移植するのも当然オール・ベーシックのものばかりを選びました。

そして，何もないところから，ある一つの目的の形のあるものに創りあげていく本当の意味でのプログラミングにはじめてチャレンジしたのは，高一の秋の文化祭のときでした。ここで私は，一つのデモンストレーション・プログラムを創りあげたのです。その内容は，学校のようすをグラフィックで表示し，さらに校歌も流すというも

ので，当時としては，来場者をビックリさせるデモでした。

そのときの私にとってはそれは正に創り上げたというべき全力をふりしぼってプログラミングしたものだったのです。

こうして，私はだんだんと自信をつけてきました。

## プロへの第1歩は未完成ゲームの完成から

高校生活にも馴れ，アルバイトを考えはじめたころ，当時プログラミングのライバルともいえる友人がソフトハウスでアルバイトをはじめました。

私は，好きなパソコンをいじってお金がもらえるなら，こんないいことはないと思い，「あいつにもできるなら，自分にもできる。」と妙な自信をもって，東京・代々木にあった，あるソフトハウスのドアをたたきました。これが私のプロへの道の第一歩です。私が，15才のときでした。

そこでの初仕事は，人が途中まで作ったゲームを完成させること。人の作ったゲーム，ましてやそれが未完成なものをプログラムするのは難しくて苦労しましたが，それがいい勉強になり，次のオリジナル・ゲームを作る上でとても役にたちました。

初のオリジナル・ゲームもオールBASICでの仕事でした。スピードが命ともいえるゲーム・プログラムですが，BASIC・コンパイラというマシン語変換ソフトがあったので，BASICでも十分なはずだったのですが，プログラムの容量があまりにも大きくなってしまったために，コンパイラを通すことができなくなってしまいました。

## マシン語との出会いからマスターまで

マシン語を使わないとゲームが完成しない！これが私のマシン語プログラムとの出会いとなったのです。

まず，キャラクターを画面上で動かすためのプログラムをソフトハウスの先輩に教えてもらいました。それは，とても短いプログラムでしたが，PC-6001のマシン語の基本となる技法が効率よく含まれていました。

そうこうしてできあがったゲームはパッケージに「内藤 寛著」という文字を刻み，ショップの店頭に並びました。そのようすを見たときの，何とも言えない快感は今の私の原点となっています。

はじめてのオリジナル作品でマシン語という未知の世界をのぞいてしまった私は，これからの期待に胸を大きくふくらませました。そして次の作品は本格的なマシン語への挑戦となったのです。

ちょうどそのころ，MSXパソコンが発売されました。さっそくゲームを作りました。プログラムはオールマシン語です。できないのではないかという不安はまったくなく，マシン語の世界への興味が心を躍らせてくれました。

「オールマシン語」という言葉は，私にとって最高の響きに感じたからです。

とは言っても，はじめのうちは全然要領を得ず，自分の中で知っているさまざまな命令をただ無造作につなぎあわせるだけであったので，当然まともに動かず，一つの物を画面上で走らすことはおろか，組み合わせが正常かどうかもわからなくなってしまいました。とにかく人の迷惑をもかえり見ず，手あたりしだい自分の疑問を先輩たちに聞きまくりました。こうして私のオールマシン語のゲームは約1か月という短期間で完成しました（今思えば3日もあれば十分だが）。

## 地獄の体験から生まれたドラクエIII

この後ゲームはすべてオールマシン語で組んできたのですが，私の技術が大きく躍進した忘れられないゲームがありました。そのゲームは3か月で完成させるはずでしたが，たびかさなる仕様変更でとうとう1年を費やすことになってしまったのです。

徹夜の日々が続いたとき，何度逃げだそうと考えたことか！しかしこの1本で，少ないメモリや変更に耐えられるプログラムづくりをまさに体で憶えることができました。私のまわりにいる一流のゲーム・プログラマーは皆，このような地獄を見てきています。

技術力に自信を持った次なる目標は，「ユーザーのためのゲーム作り」でした。それまではとにかく完成させることに手がいっぱいで，プレイヤーのことなど考えることができなかったのです。と同時に売れるゲームを創りたいと，強く思いました（ヒットするゲームというのは常にユーザーのことを考えている）。

私は，ファミコンのゲームが創りたくて，友人とあちこちのゲーム・メーカーに問い合わせ，運よくエニックス社に話に乗っていただけたのです。そして私たちは，エニックスの紹介でチュンソフトに入社しました。

そこでの私の仕事は，いきなりドラゴンクエストIIIのチーフ・プログラマーという立場になりました。大勢のプログラマーで1本のゲームを創る完全分担作業ははじめてだったのですが，無事完成し，私としてはプロになって6年目ではじめて納得のいくゲームとなって発売され，爆発的な大ヒット作品となったことは，皆さんも御存知だと思います。

以上が私の現在までのプログラマー人生です。皆さん，ちっちゃな疑問でもかまわず，どんどんお便りください。「聞くはいっときの恥，知らぬは一生の恥」ですよ。そして1日も早くプロのゲーム・プログラマーとなってすばらしいゲームを発表してください。

■質問はハガキに具体的に書いて，マイコンBASICマガジン編集部の『内藤先生係』に送ってください。

# FM音源110番

## by Yu-You

みなさんこんにちは。Yu－Youどえ～す。

突然ですが，X68Kユーザーのみなさん，ボスコニアンの音楽聞いてくれました？　え，まだ聞いてないって…。だめだよ～!!最高の自信作なんだからぁ。絶対にビビらせちゃうゾ～。

とは言ってもその制作過程といったら悲惨そのもの。頭の中でつぎつぎに新しい曲のアイデアがまるで泉のごとく思い浮かんだかと思うと，突然枯れはて…。そうこう繰り返すうちに，にっちもさっちもいかなくなったこのYu－Youは，YK－2さん家にTel。「ねえ，助けてくださいよ～」と。

てなわけで，YK－2さんの曲も3曲入っています。『BLUST POWER』をはじめとするセンスのいい曲はすべてYK－2さんの曲です。

**Q** Yu－You先生こんにちは。私はPC－98UXユーザーですが，エンベロープ・ジェネレータ※の図（**第1図**）について質問があります。

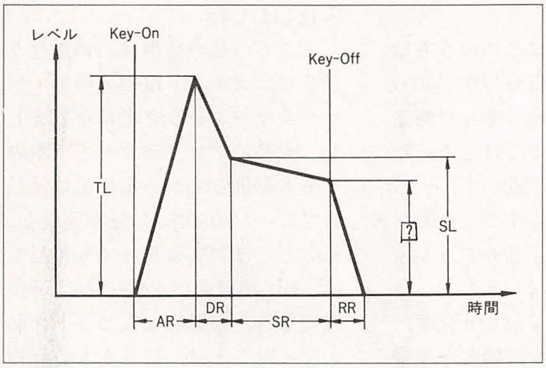
この図を見ると“？”の部分で急にレベル（出力）が変わっているのに，そのときのレベルを決めるパラメータがありません。この時点でのレベルはどうやって決まるのか教えてください。

〔大阪府交野市・**むふふふふっ**
**16才**・FM音源レベル…1〕

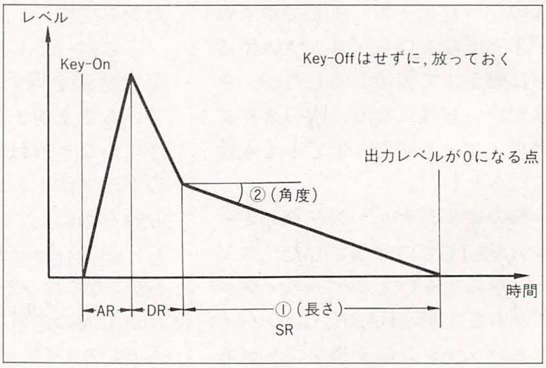
**A** ほっほ～!!　いきなりいい質問だね。じつはボクも昔不思議に思ってた時期があったのです。が，じつはとっても単純なことなんですね。

キミはSR（サスティン・レイト）ってどういうものか知っていますか？これは案外誤解されがちなんですが，**第2図**の①の長さ，もしくは②の角度をもってSRと言うのです。つまりKey－On※し，AR（アタック・レイト），DR(ディケイ・レイト)を通ってSL（サスティン・レベル）に達した後から，Key－Off※せずに放っておくと，そのうち少しずつレベルがさがり，0になってしまいます。その際のSLからレベルが0に達するまでの時間，それがSRなのです。ということは，SRからRR（リリース・レイト）に変わる瞬間のレベルというのは，Key－Offするタイミングによって可変するということになりますね。たとえば，**第3図**の①のポイントでKey-Offすれば，SRとRRの交換点（以後RLに略す）はレベルⓐということになりますし，②のポイントでKey-Offすればⓑがしってことになります。

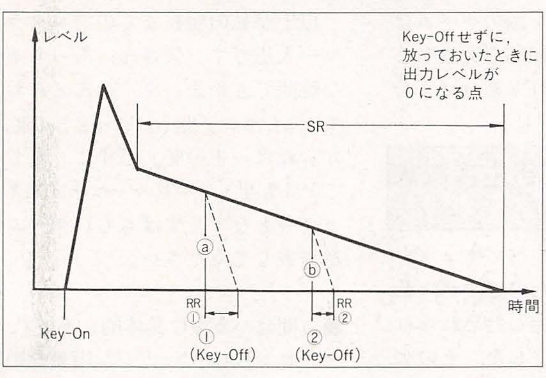
わかりましたか？




《第1図》エンベロープ・ジェネレータの図①




《第2図》エンベロープ・ジェネレータの図②




《第3図》エンベロープ・ジェネレータの図③




《楽譜1》サンプル楽譜

## 用語集

**エンベロープ・ジェネレータ**
エンベロープを作るところ。ちなみにエンベロープとは音量(出力量)の時間的変化をいう。AR, DR, SR, RR, SLの五つのパラメータを基本として成り立っている。

**Key－On**
ユーザーが音をだそうとした瞬間。ピアノでいうならば，鍵盤を押さえることをいう。

**Key－Off**
ユーザーが音を消した瞬間のこと。ピアノでいうなら，押さえていた鍵盤をはなすことをいう。

**キャリア**
実際に音をだしているオペレータ。逆に変調波をだしているオペレータのことをモジュレータという。

**トータル・レベル**
各オペレータごとの出力量を決めるためのパラメータ。オペレータごとについているボリュームだと思えばよい。

**Yコマンド**
FM音源のレジスタに対して直接データを書き込むコマンド。

**12平均率**
1オクターブ内を均等に12分した音階。現在最もポピュラーなものである。他にピタゴリアンやベルクマイスターなどがある。

**Q** 僕は今，いろいろなゲーム・ミュージックを作っていますが，@Vと@Wとはどういう意味ですか。また，移調という意味もさっぱりわかりません。よろしくお願いします。

〔山口県防府市・岡　和章15才・FM音源レベル…1〕

**A** まずは@Vですが，X68KやPC－88SRでは，音量をVコマンドより細かく設定するためのものです。…というよりは，キャリアのトータル・レベルを直接操作するためのコマンドで，通常0～15の間でしか設定できないボリュームが，0～127の間で設定できるようになるのです（ちなみに，FMPACでは，トータル・レベルは6ビットで成り立っているため0～63となるんじゃないかな？）。

また@Wについては，そのコマンドを使ったチャンネルのその時点における状態を@W○○の○○によって指定した長さだけ保持するための命令です。しかし，このコマンドを使うケースというのはあまりにも少なく，強いてあげるのなら，Yコマンドを使ってユーザーがKey－Onした後，その現状を保ちながら（Key－Offしないようにしながら）時間を進めるときに使うぐらいです。つまり，ユーザーがYコマンドでKey－Onした音に対して長さを付ける命令なのです。

さて最後に移調という言葉について説明しましょう。これは，X68KやPC－88SRではできません。FMPAC特有のものです。

移調という漢字の意味を考えてください。移調とは，“調を移す”ことをいいます。“調”はハ長調とかロ短調なんかの“調”。つまりそのメロディの中心を現す音のことです。

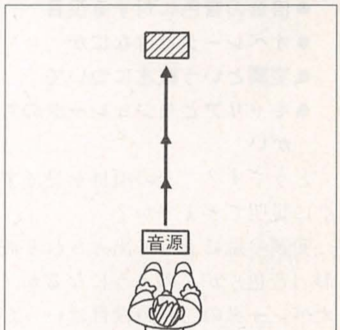
音楽の世界においては，12平均率を使って演奏するかぎり，ドレミファソラシドをレミファ♯（シャープ）ソラシド♯レに変えてもドレミファソラシドと同じような音階に聞こえてしまうという性質があります（楽譜1）。それを利用し，1回作った曲を1音とか2音とかずらして演奏させる機能をいうのです。

## ミュージック・プログラム・マスター大作戦 エキスパート編《前方の音源の位置》

前号では，FM音源上で音の位置をシミュレートしてみようということで，左右の位置について考えてみました。

今月は，前方の位置についてシミュレートしてみましょう（第4図）。

ここでは，音源が少しずつ遠のいていく現象です（リスト1）。どうですか？　先月の左右の位置と組み合わせてみるのも，また，おもしろいと思います。ぜひ，挑戦してみてください。




《第4図》音が遠のいていくシミュレート図

《リスト1》X68000用サンプル・プログラム・リスト

```
 100 /*        list     for x68k
 110 /*
 120 dim str m(8)[256],N,T
 130 dim char v(4,9),voi(4,10)
 140 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,512):m_assign(i,i):next
 150 /*
 160 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2
 170 v={  25,  2,  4,  6,  1, 38,  2,  1,  7,  0
 180     , 21, 10,  6,  4,  2, 36,  1,  7,  3,  0
 190     , 25,  4,  5,  5, 15, 32,  0,  3,  3,  0
 200     , 22, 15,  4,  7,  1,  0,  1,  1,  0,  0,  2,  6}
 210 /*
 220 voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
 230 voi(0,1)=15:voi(0,9)=3
 240 for x=0 to 3
 250   for y=0 to 9
 260     voi(x+1,y)=v(x,y)
 270 next:next
 280 m_vset(1,voi)
 290 /*
 300 m(1)="t150l8q8o3@1p2 y48,0 v13a y48, 4v11a y48,8 v9a y48,12v7a y48,16v5a y
48,20v3a
 310 m(2)="    l8q8o3@1p1 y49,40v13a y49,36v11a y49,32v9a y49,28v7a y49,24v5a y
49,20v3a
 320 m(3)="   @l2q8o3@1p3 v10a8 rv8a8 rv6a8 rv4a8 rv2a8 rv0a8
 330 m(4)="    l8q8o3@1p3 v9 a r64v7a r64v5a r64v3a r64v1a r64v0a
 340 for i=1 to 8
 350   m_trk(i,m(i))
 360 next
 370 m_play()
```

# FM音源おもしろセミナー

## 第3回～アルゴリズムとアウトプット・レベルの巻～

川野　俊充

ホイホイ，みなさん，お元気ですか？

今回はオペレータのつながりを表す**“アルゴリズム”**と**“アウトプット・レベル”**について解説します。この二つが理解できれば音色作りの第一歩をふみだせるようになります（つまりセミナー第3回にしてようやくFM音源をいじくるわけです）。

とにかくはじまり～！

### 前号までの復習

とりあえずいままでに学んだことを復習してみましょう。

- **音の3大要素について**
- **倍音の音色に対する役目**
- **オペレータとはなにか**
- **変調という概念（がいねん）について**
- **キャリアとモジュレータのちがい**

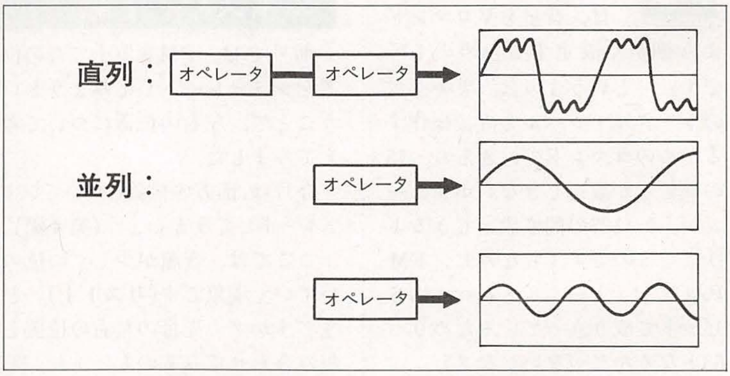
どうです？　上の項目を見てすぐに説明できますか？

変調の量によって出力される波形（音色）がどのようになるか，オペレータの二つの役目はいったいなんなのか，この二つはとくに重要なことがらなので，よく覚えていない人は前号までをよく読み返してください。

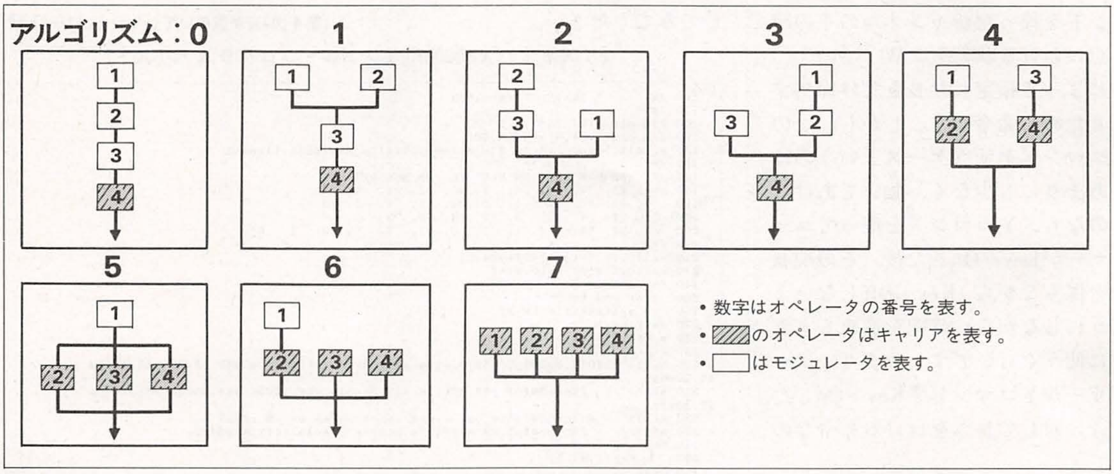
### アルゴリズムの登場だだだ!!

さて，前号ではオペレータ二つを縦につないだ場合と横につないだ場合について説明しましたが（第1図），今回扱っている私たちのFM音源は四つのオペレータを持っています。二つオペレータを縦につないだうえに，さらにもう一つのオペレータをつなげたり，二つのオペレータを縦につないだタワーを二つ横に並べたりといろいろな組み合わせが考えられます（第2図）。この図だけでは2と3の区別がつきませんが，次回説明する“フィードバック”に関係があるので，いちおう頭に入れておいてください。

この組み合わせを**“アルゴリズム”**と呼び，4オペレータのFM音源では八つのパターンが用意されています。逆に言えば八つしかないわけですが（他にも組み合わせはたくさん考えられるからネ），実際にはこの八つのアルゴリズムでどんな音色も作れるので，さしつかえはないと思います。




《第1図》二つのオペレータの組み合わせ




《第2図》アルゴリズムの種類（略記号：AL）

《リスト1》X68000用基本プログラム・リスト

```
 10 /*     さんふ゜るふ゜るふ゜るふ゜るふ゜るふ゜ふ゜る
 20 /*
 30 /*                  ふ゜ろく゛らむ た゛よ〜
 40 /*
100 dim char demo(4,10)={
110 /*    AL   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
120        0,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
130 /*    AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
140       31,   0,   0,  15,   0, 127,   0,   1,   0,   0,   0,   /* オペレータ 1 ノ パラメータ
150       31,   0,   0,  15,   0, 127,   0,   1,   0,   0,   0,   /* オペレータ 2 ノ パラメータ
160       31,   0,   0,  15,   0, 127,   0,   1,   0,   0,   0,   /* オペレータ 3 ノ パラメータ
170       31,   0,   0,  15,   0, 127,   0,   1,   0,   0,   0}   /* オペレータ 4 ノ パラメータ
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():m_alloc(1,1000):m_assign(1,1)
210 m_trk(1,"@70v15o4l4cdefgab<c1")
300 m_play()
```

一般に複数のモジュレータがひとつのキャリアに変調をかける場合，並列に変調をかけるよりも，直列に変調をかけたほうが効果が高くなります。つまり，倍音の多く含まれる音色が得られるわけです。

だからひとつのキャリアに対していくつものモジュレータが変調をかけているアルゴリズム(AL) 0番〜3番のうち，AL 0番が最も変調度の高い，つまり波形の複雑な音色が得られるわけです。

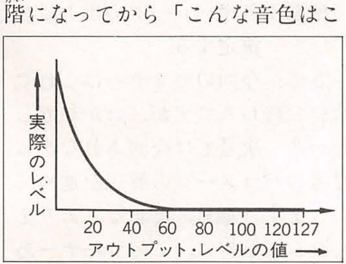
もちろん，変調量が一定であればの話ですけどね。

では，アルゴリズムのちがいによって得られる音色の変化についてまとめておきましょう。

モジュレータの数が増えると鋭い，かたい音色になり，逆にキャリアが増えると倍音の少ない地味で落ちついた音色になります。つまり，

**ALの番号が少なくなるにつれて派手な音色に向き，多くなるにつれて厚みのある音色に向くというわけです（キャリアが多いと音色に厚みをつけやすいというわけ）。**

くわしくは実際に音色を作る段階になってから「こんな音色はこんなアルゴリズムで」ということを説明しますので，とりあえずアルゴリズム何番がどんな組み合わせなのかを覚えておいてくれれば十分です。




《第3図》アウトプット・レベルの値と出力量の関係

《リスト2》ＰＣ−88ＳＲ用基本プログラム・リスト

```
10 ' -----------------------------------------------
20 '
30 '  Sampleplepleplepleplepleplepleple Praogram 1
40 '
50 '                    for PC-8801 SR
60 ' -----------------------------------------------
70 CLEAR 1000:DIM SAM%(4,9):FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
80  READ SAM%(Y,X)
90 NEXT X,Y
100 '
110 '     AL
120 DATA  0,15, 0, 0, 0,  0, 0, 0, 0,0
130 '     AR DR SR RR SL  OL KS ML DT
140 DATA 31, 0, 0,15, 0,127, 0, 1, 0,0
150 DATA 31, 0, 0,15, 0,127, 0, 1, 0,0
160 DATA 00, 0, 0,15, 0,127, 0, 1, 0,0
170 DATA 00, 0, 0,15, 0,127, 0, 1, 0,0
180 '
190  NEW CMD:CMD STOPM:CMD VOICE SAM%
200  CMD PLAY "t120o5v15l8cdefgab>c1
```

## アウトプット・レベルってなんじゃらほい？

アウトプット・レベルについては前回少しふれましたが，ようはオペレータの出力の大小を決めるパラメータ（注1）です。

パラメータのとる値は0〜127の間で，

**値が大きくなれば出力量は小さくなり，逆に小さくして0に近づけるほど，出力量が大きくなります。**

また，0にすると最大出力となります。

ちなみにこのアウトプット・レベルの値と実際に出力される量の関係ですが，**第3図**のように

**値が8〜9増えるごとに出力量が半分になります。**

ですから，出力の量を半分にしようとして127の半分，つまり，63か64とやってしまうと，ほとんど音がでないことになってしまうので注意してください。

このパラメータはその対象がキャリアであるかモジュレータであるのかで音色に大きなちがいがでてきます（これは前回の“変調”についての項でくわしく述べましたね)。思いだしてみましょう。

キャリアに対するアウトプット・レベルのちがいは，実際に出力される音量に関係します。つまり，キャリアのアウトプット・レベルを大きくすれば音量は小さくなりますし，逆に小さくすれば音量が大きくなるわけです。

さて，モジュレータのアウトプット・レベルですが，これは変調のために出力される信号なので，その出力量は直接変調量になるのでしたね。ですからモジュレータの

注1：パラメータはＦＭ音源を操る際に必要なデータのこと

《リスト３》Ｘ68000用アルゴリズムとオペレータ１，２をいじってみたプログラム・リスト

```
 10 /*      さんふ゜るふ゜るふ゜るふ゜るふ゜るふ゜ふ゜る
 20 /*
 30 /*                    ふ゜ろぐ゛らむ  た゛よ～
 40 /*
100 dim char demo(4,10)={
110 /*   AL   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN
120       4, 15,   0,   0,   0,  0,   0,   0,  3,  0,
130 /*   AR   DR   SR   RR   SL  OL   KS   ML DT1 DT2 AME
140      31,   0,   0,  15,   0,  23,   0,   1,   0,   0,   0,   /* オペレータ 1 ノ パラメータ
150      31,   0,   0,  15,   0,   0,   0,   1,   0,   0,   0,   /* オペレータ 2 ノ パラメータ
160      31,   0,   0,  15,   0, 127,   0,   1,   0,   0,   0,   /* オペレータ 3 ノ パラメータ
170      31,   0,   0,  15,   0, 127,   0,   1,   0,   0,   0}   /* オペレータ 4 ノ パラメータ
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():m_alloc(1,1000):m_assign(1,1)
210 m_trk(1,"@70v15o4l4cdefgab<c1")
300 m_play()
```

《リスト４》ＰＣ－88ＳＲ用アルゴリズムとオペレータ１，２をいじってみたプログラム・リスト

```
10 ' -----------------------------------------------
20 '
30 '  Samplepleplepleplepleplepleplepleple Praogram 2
40 '
50 '                  for PC-8801 SR
60 ' -----------------------------------------------
70 CLEAR 1000:DIM SAM%(4,9):FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
80  READ SAM%(Y.X)
90 NEXT X,Y
100 '
110 '     AL
120 DATA  4,15, 0, 0, 0,  0, 0, 0, 0,0
130 '     AR DR SR RR SL  OL KS ML DT
140 DATA 31, 0, 0,15, 0, 20, 0, 1, 0,0
150 DATA 31, 0, 0,15, 0,  0, 0, 1, 0,0
160 DATA 00, 0, 0,15, 0,127, 0, 1, 0,0
170 DATA 00, 0, 0,15, 0,127, 0, 1, 0,0
180
190  NEW CMD:CMD STOPM:CMD VOICE SAM%
200  CMD PLAY "t120o5v15l8cdefgab>cl
```

アウトプット・レベルを大きくするということは変調量を減らすということですし，小さくするということは変調量を増やすことになります。

つまり，

**●モジュレータのアウトプット・レベルが大きい＝出力される音色は倍音の少ないやわらかい音**

**●モジュレータのアウトプット・レベルが小さい＝出力される音色は倍音の多いするどい音**

ということになるわけです。少し説明がくどくなりましたが，実感がもてたのではないでしょうか?

## 基本は２オペレータなのだだだ!!

ではいよいよ実際にパソコンを使って音をだしてみましょう。

**リスト１，２**を見てください。これがX68000用とPC88SR用の基本プログラムです。

このプログラムを少しずついじって音を鳴らしてみることにします。リストの５か所にアミがかけてありますね(黒い部分)。これが今回学んだ“アルゴリズム”と“アウトプット・レベル”です。今回は最初ということで複雑なアルゴリズムはやめにして二つのオペレータが縦につながった簡単なものをためしてみましょう。アルゴリズムを４か６に設定してください。**第２図**を見ればわかるとおり，オペレータ１と２の直列タワーを利用するわけです。

つぎはアウトプット・レベルですが，オペレータ３と４は使わないので両方127に設定(せってい)しておきます。キャリアのオペレータ２のアウトプット・レベルもとりあえず最大値の０にしておいてください。

さて，問題のオペレータ１のアウトプット・レベル，つまりモジュレータですが，とりあえず20ぐらいの値でＲＵＮしてみてください(**リスト３，４**)。どうです，正(せい)弦波(げんは)とはかなりちがった，変調のかかった音が聞けたでしょう？

今まで，するどい音色とか，やわらかい音色と言ってきましたがどうしても文章ではその“感じ”しか伝えることができません。

モジュレータのアウトプット・レベルをいろいろと変えて各自で「こんな値ではこんな音色になるんだ」という感覚を身につけてください。音色創りでは，この“感覚”が大変重要なのです。何度も実験をくりかえすのが上達のポイントといえるでしょう。

## 今回のまとめ

今回は“アルゴリズム”と“アウトプット・レベル”を学びました。ポイントをまとめておきます。

**●アルゴリズム**

**略記号**：ＡＬ，ＣＯＮ
**別名**：コネクション
**値**：０～７
**機能**：四つの指定オペレータのつなぎかた

**●アウトプット・レベル**

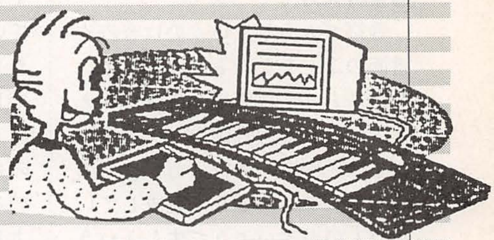
**略記号**：ＯＬ，ＴＬ
**別名**：トータル・レベル
**値**：０～127
**機能**：各オペレータの出力量を決定する

さて，今回のセミナーはこれぐらいで終わりですが，いかがでしたか？　次号では今回ふれなかった他のパラメータの解説を進めていきます。意見・感想などありましたら，気軽(きがる)に，このコーナーあてにハがきを送ってくださいネ。

注２：88ＳＲなどOPN機種に多いバグとしてキャリアのアウトプット・レベルが正しく動作しないというのがあります。くわしくは次回解説しますので，とりあえずサンプル・プログラムをそのまま入力してください。

コンピュータ・ミュージック講座　6回集中講座　その②

# 清く正しいMIDIとの交際
## (コンピュータに罪はないゾ! の巻)



文／山本数生

「世の中にMIDIという端子のついた楽器がでまわっていて，今の歌謡曲やゲーム・ミュージックはすべてこれで作られている」という話は前回しましたが，今回はMIDI機器の具体的な機種と，コンピュータ・ソフトの話をしていきましょう。今回からはじめてこのコーナーを知った人は，ぜひ前回のコンピュータ・ミュージック講座も読んでください。では，MIDIのことがだいたいわかったところで，こんどはMIDI対応のソフトとコンピュータ，そして楽器の説明をしていきましょう。

## 難解譜面をなんかいい方法で入力する

大きくMIDIの音楽ソフトを分類するとシーケンス・ソフトと音色エディット・ソフトの二つにわけられます（第1表）。

- 音楽ソフト
  - お遊びソフト
  - 本格的ソフト
    - スタンド・アローン・ソフト
    - MIDIソフト
      - シーケンス・ソフト
      - 音色エディット・ソフト

≪第1表≫音楽ソフトを大きくわけると

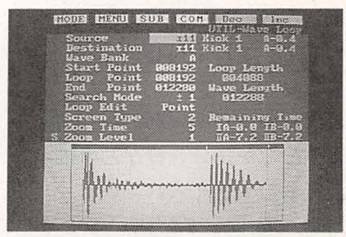
**●シーケンス・ソフトとは**

曲を作るためのソフトです。入力の方法はいくつかあり，画面にあらわれる譜面に音符を入れていく方法や，数値で入力していく方法，またPC-88 シリーズ用にでている“インスタント・ミュージック”のように，マウスを使って，いくつかの組み合わせによって曲を作っていくものなどさまざまです。

また，このソフトの延長線上にあるのが，譜面用ワープロ・ソフトで，シーケンス・ソフトで作った曲のデータをもとに，きれいな楽譜を作るためのものです。もちろん音符を入れていくという譜面形式のシーケンス・ソフトもありますが，クラシックやジャズの難(なん)解(かい)な譜面を完璧(かんぺき)に入力するためには，譜面用ワープロ・ソフトが必要なようです。

**●音色エディット・ソフト**

シンセサイザやサンプラなどの音色をエディット（編集）するためのソフトです。PC-88VA やサウンドボードII，またX 68000 などに付いているADPCM がサンプラの簡単なものだとすると，サンプラは音をリバース(頭とオシリを逆に再生する機能）できたり，ループ(頭とオシリをつなぎトギレのない音にする）や，Aという音とBという音をつなぎ合わせるといったことが簡単にできるのです。



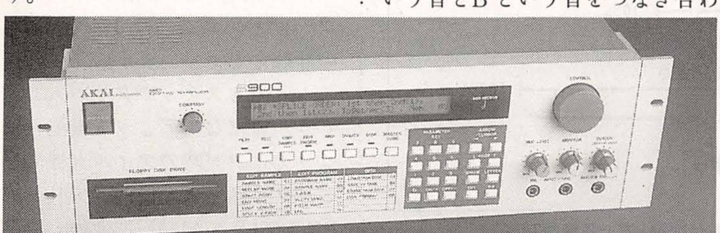

▲《写真2》S-50のエディット画面

しかし，シンセサイザやサンプラに付いてる液晶のディスプレイは小さいので，見にくく，わかりづらい欠点があります(写真1)。そこで，コンピュータの画面で前後関係をハッキリさせながら「音を変化させる」(写真2)という音色エディット・ソフトがでてきたのです。このソフトは波形エディット・ソフト，音色ファイラ・ソフトなどいろいろな名前で呼ばれていてます。

## シーケンス・ソフトの入力方法を試験すると

シーケンス・ソフトの入力方法は何を使って入れるか？どのように入れるか？で大きく二つにわけられます。

まず，何を使って入力するかで




▲《写真1》AKAIのサンプラS900

すが，音符による入力と，数値による入力がおもな方法です。

●**音符入力**

音符で入力していくのは音符や譜面のことをなんとなく知っている人にとっては簡単なようにみえますが，一部の外国のソフトを除いては，現在の音符入力ソフトの多くはスタイルとして完成していないものが多いようです。というのは譜面自体がすごくあいまいなものだからです。

クラシックのファンの人がよく，「カラヤン指揮の第五が一番だよ」とか指揮者の名前をあげて曲名の好き嫌いを言っていますが，あれは実は，指揮をする人によって譜面の解釈がちがい，演奏が異なってくるからです。

つまり，譜面をそのまま入力していっても，何かピンとこない演奏になってしまいがちだということです。これに対してはゆっくりとしたニュアンスをだしたいときは譜面のセオリーを無視して8分音符だとか16分音符などの細かい音符をたくさん入れていく，などといったことで解決がつきますが，エディットのとき，曲の途中で音符を一つ抜くと曲が削除したところから一番最後まで詰まってしまったり，譜面はいくつかの要素をまとめて楽譜上に書いてあるので，一つを削った場合，ほかの要素に対して影響があるなど，解決のついていない問題がいくつか残っています。

●**数値入力**

それに対し，たいていの数値入力はステップタイム（譜面上の音の長さ）とゲートタイム（実際に音が鳴っている長さ）（**第1図**），また，強弱や音の強さであるベロシティなど音楽を構成する要素をまったく別々なものとして入力していますから，「エディットのときも数値を変更しやすい。おぼえてしまうと，入力が簡単だ」などのメリットがあります。現在プロのレコーディング現場で使われている方法はほとんどがこの数値によるステップタイム入力です。

## リアルタイムvs.ステップタイム

シーケンス・ソフトは入力のしかたによってリアルタイム入力とステップ入力の二つに分類ができます。

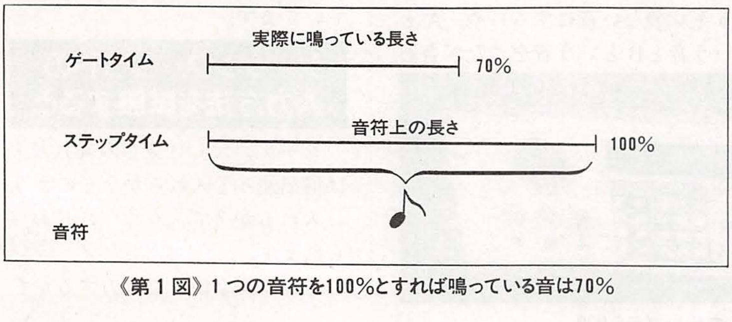
●**リアルタイム入力**

楽器をある程度弾ける人にとっては一番簡単な入力方法です。テープレコーダに録音をしていくように楽器の演奏をそのまま入力していく方法です。アメリカやヨーロッパでは一番ポピュラーな入力方法で，マッキントッシュ用のマーク・オブ・ザ・ユニコーン社の“パフォーマー”やアタリ1040ST用のスタインバーグ社の“TWENTYFOUR”などがその代表的なソフトです。

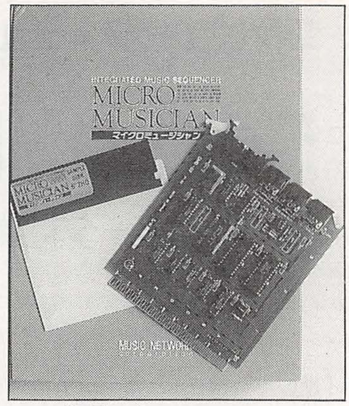
●**ステップ入力**

楽器を弾けない人にとっては最適の入力方法です。MIDI付きの鍵盤楽器やコンピュータのキーボード，またマウスなどにより1音1音入力していく方法です。

もちろん，このごろのほとんどのシーケンス・ソフトは，リアルタイムもステップもでき，また音色エディット機能も内蔵されているというタイプが多くなっています。



《第1図》1つの音符を100%とすれば鳴っている音は70%



▲《写真3》マイクロ・ミュージック

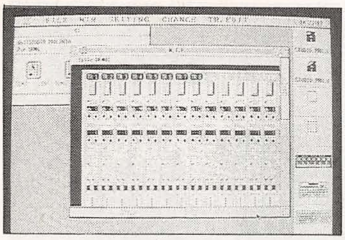
## インターフェースが清く正しい交際のカナメ

MIDIソフトをコンピュータで使っていくにはMIDIのインターフェースが必要になってきます。つまりMIDIのインターフェース端子のでていないコンピュータでは，MIDI機器は使えないということです。そして，さらに優秀なMIDIソフトが対応している機種でないと，これも対応できないということです。

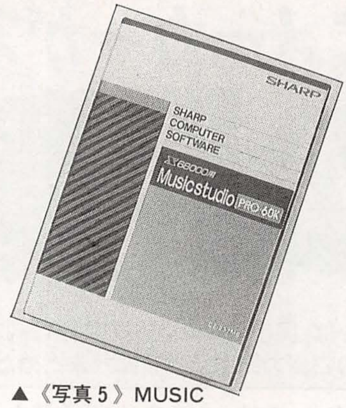
現在MIDIインターフェースがでているコンピュータを**第2表**にあげてみましょう。

特にシャープのX68000 用にはここにきてMIDIインターフェースが2台発売されました。1台はシャープからで CZ-6BM1がこれです。通信コントローラにYM-3802 を使用しており，MIDIデータの高速通信が可能になっています。1イン2アウトで，そのうちの一つはスルーに切り換えることもできます。ソフトのほうもシャープから“Music Studio PRO-68k” が現在発売されています。

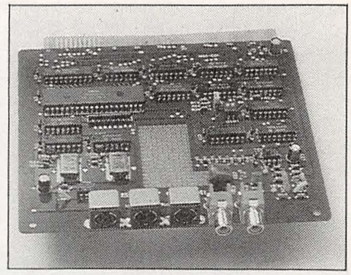
“Music Studio PRO-68k ” はローランドのMT-32 対応の本格的ソフトで，メイン画面はプロがレコーディングで使うようなMTRの形態をとっています。リアルタイム入力とステップタイム入力ができ，豊富なエディット機能やレコーディング時のフィルタ機能などはプロ顔負けの機能。“MUSIC PRO-68k” でMML に変換したデ



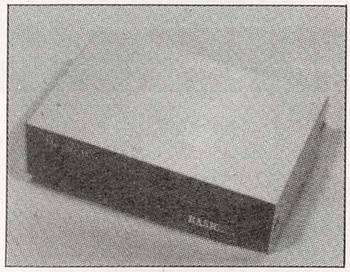
▲《写真４》MUSIC STUDIO画面




▲《写真５》MUSIC STUDIOのパッケージ



▲《写真６》シャープのMIDIインターフェース



▲《写真７》計測技研のMIDIインターフェース

ータをコンバートできるのもうれしい特徴の一つです。

また１月には，“MUSIC PRO-68k”のMIDIバージョンが登場する予定です。

そして，もう１台のMIDIインターフェースはなんとソフト二つが付いて計測技研から発売になっています。一つはリアルタイムのマルチレコーダ“Nice MIDI♪”で，もう一つは“MANLIN”です。

“Nice MIDI♪”は豊富な機能をもったテープレコーダです。笑える機能としては画面上のテキスタイル表示を自分でかってに修正していくことができます。

“MANLIN”はシャープから発売のOPM ドライバを少し変更すればMIDIのインターフェースを通してMIDIシンセサイザを演奏させることができるソフトです。

どちらのソフトも“MIDI manager”という基本OSを使うことで立ち上がります。またBASICバージョン２のFM音源用関数でMIDIを演奏させることもできるというのもおもしろい機能の一つでしょう。

三鈴エリーから発売になっているインターフェース“EMU-98”はローランドのMPU-PC98からテープシンク端子とトリガー端子を省いた商品なのでじゅうぶんPC-98 用のインターフェースとして通用するというのもおもしろいところです。

≪第２表≫　インターフェースのでているコンピュータとソフト

| コンピュータ名 | インターフェース | 価　格 | ソ　フ　ト |
|---|---|---|---|
| ヤマハＣ１ ＊ | （本体内蔵） | —— | シーケンサ（付属），SCORE,MASTER TRACK-PRO他 |
| アタリ　1040ST | （本体内蔵） | —— | PRO24, NOTATOR,MASTER TRACK-PRO 他 |
| NEC PC-98 シリーズ | MPU-PC98（ローランド） | 39,800円 | BALLADE,RCX-PC98,MUSIC PRO-98 他 |
| エプソン286/386 | EMU-98（三鈴エリー） | 26,800円 | BALLADE,RCX-PC98,MUSIC PRO-98 他 |
| | M3-1（ミュージック・ネットワーク） | 40,000円 | MIDI マイクロ・ミュージック（専用インターフェースもある） |
| NEC PC-88 シリーズ | MPU-PC88（ローランド） | 29,800円 | RCP-PC88他（インターフェース・ケーブル12,000円） |
| シャープX68000 | CZ-6BM1（シャープ） | 25,800円 | MUSIC STUDIO PRO-68k |
| | KGU-X68MD（計測技研） | 16,000円 | NICE MIDI（インターフェースに付属） |
| アップルマッキントッシュ | T-MAC(BOW 青木楽器) | 35,000円 | Performer,Professional Composer 他 |
| | STUDIO PLUS2（オプコード） | 45,000円 | Performer,Professional Composer 他 |
| | JAM BOX/4 | 100,000円 | Performer,Professional Composer 他 |
| 東芝J-3100　＊ | MPU-IPC（販売元アルテック） | 42,000円 | TEXTURE,SCORE,MASTER TRACK-PRO 他 |

＊ 印はIBM-PC用のソフトが動くもの，ただしヤマハC1は現在IBM-PC用にでているローランドのインターフェースとは信号が逆なため変換が必要。　計測技研〒321 栃木県宇都宮市竹林街503-1 ☎0286(22)9811，三鈴エリー☎075(255)5718
アルテック☎03(443)3682，青木楽器☎011(612)7301

# キミの疑問にメーカーがズバリ答える

# 誌上公開質問状

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を
各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

## NEC

**Q** 『PC-9801VM』以降の機種に内蔵されている2HD／2DD用ディスク・ドライブで,「N88-Disk BASIC(86)」を2DDから立ちあげるにはどうすればよいでしょうか？　また，そのとき2DD版のシステム・ディスクは必要でしょうか？　もし必要ならその方法を教えてください。

〔鳥取市・**湯村秀樹15才**〕

**A** 『PC-98シリーズ』の異なる媒体(2HD→2DD)間でのシステムの転送はBASICではできません。このため，2DDから立ちあげを行なうためには2DD版のシステム・ディスクが必要になります。

〔回答者：**へそ**〕

**Q** ぼくは『PC-9801F2』を使っています。このパソコンでPオプションをつけてセーブされたプログラムを見たり，改造などをできるようにするにはどうしたらいいでしょうか？

〔新潟県村上市・**矢部　学10才**〕

**A** 残念ながらBASICでは一度Pオプションをつけてセーブしてしまいますと，そのプログラムを実行させることはできますが，プログラムのリストを表示させることや修正することはできなくなります。

これは，Pオプションというのがプログラムを作った人を保護するためのもので，作成者に無断でそのプログラムを改造して使用したり，販売したりすることを防ぐために作られた機能だからです。

〔回答者：**へそ**〕

**Q** 『PC-9800シリーズ』のサウンドボード制御命令で，“MB”指定がありますが，長い曲を演奏したり，GOTO文で繰り返しをすると“Sound buffer overflow”になってしまいます。どうしてですか？　overflowしない方法を教えてください。

〔埼玉県越谷市・**赤石剛次17才**〕

**A** PLAY文では通常，演奏が終了してからつぎの命令の実行に移りますが，“MB”指定をすると，PLAY文の音楽データをサウンド・バッファに格納してすぐにつぎの命令に移ります。したがって“MB”指定時に大量のPLAY文を実行すると，音楽データがサウンド・バッファにたまるいっぽうとなってしまいます。サウンド・バッファの大きさは，PLAY ALLOC文で確保した大きさになりますので，これを越えると“Sound buffer overflow”となってしまいます。

これを防ぐには，プログラム中の音楽データのバイト数を計算して，その大きさだけPLAY ALLOC文で確保すればよいのですが，サウンド・バッファの大きさにも制限があります。

ほかの方法としては，ON PLAY GOSUB文や，STATUS PLAY文を用いることができます。ON PLAY GOSUB文は，指定したチャンネルのサウンド・バッファの残りバイト数による分岐ができますし，STATUS PLAY文では指定したチャンネルのサウンド・バッファの未演奏データ数を知ることができます。

このどちらかの命令をプログラム中に入れ，サウンド・バッファが残っているかどうかを見ながらPLAY文を実行すれば，“MB”指定時の繰り返し演奏も可能となります。

〔回答者：**へそ**〕

**Q** 『PC-8801FA』のディスクのあき容量を知るにはどうするのですか？

〔埼玉県大里郡・**宮下幸広16才**〕

**A** 『PC-8801FA』に限らず,「N88-BASIC」には,ディスクの各種あき情報（トラック／セクタ情報）を返す関数として，“DSKF”が用意されています。もし，ディスク・ドライブ1に入っているディスクのあき容量を調べるということですとつぎのようになります。

PRINT DSKF(1) ⏎

なお，“DSKF”には，そのほかいろいろなディスクに関する情報を返す機能を持っています。くわしい機能および使用方法は，BASICのリファレンス・マニュアルを参考にしてください。〔回答者：**猫**〕

**Q** 『PC-8801mkIISR』の内蔵用純正5インチ・ミニ・フロッピーディスク・ドライブの形式番号を教えてください。

〔福島県いわき市・**古内政尚18才**〕

**A** 『PC-8801mkIISR MODEL10/20』の本体に内蔵する5インチ・フロッ

ピーディスク・ドライブ・ユニットは，つぎの型番の物となります。

『**PC-8801mkⅡSR**』用
『PC-8801SR-FD1』
(価格55,000円)

なお，これは各シリーズごとに異なりますので『PC-8801mkⅡSR』用ディスク・ユニットを，ほかの『PC-8801シリーズ』に取り付けることはできません。

他機種用は以下のとおりです。

『**PC-8801mkⅡFR**』用
『PC-8801FR-DF1』
(価格40,000円)

『**PC-8801FH**』用
『PC-8801FH-FD1』
(価格35,000円)

お買い求めはNECのパソコン・ショップ／マイコン・ショップなどに注文していただければ，入手が可能だと思います。

〔回答者：**三毛猫**〕

Q 『PC-8801MA』で『PC-8801mkⅡSR』以上または以降対応のゲームソフトは使用できますか。

〔大阪府池田市・**沢井　裕14才**〕

A 市販ソフトで『PC-8801mkⅡSR』以降，または以上対応となっているソフトは，基本的に“V2モード”を使用するということになりますので，『PC-8801mkⅡFR／MR』，『PC-8801FH／MH』，『PC-8801FA／MA』などの機種をお持ちでしたらご使用いただけると思います。

〔回答者：**猫**〕

Q 市販のゲームソフトのようにオート・スタートさせるには，どのようにすればよいのですか。

〔千葉県市原市・**あかさたな13才**〕

A プログラムのオート・スタート(自動実行)は，システム・ディスクのID部分を書き換えることにより可能となります。この書き換えを行なうユーティリティは，付属の「N88-BASIC」の中に含まれています（機種によりユーティリティ・ファイルの名前がちがいます。dskut2.n88/dskut2.j88など）。

ユーティリティのメニューに“IDセクタの書き換え”などがあります。このユーティリティでIDセクタを書き換えることで，プログラムのオート・スタートが可能となります。

IDセクタ書き換えユーティリティなどについては，本体付属のプログラマーズ・マニュアルなどを参考にしてください。

〔回答者：**猫**〕

Q 『PC-8801FH』で使えるMIDIインターフェースにはどんなものがありますか？　また，『PC-8801FH』は縦置きができますか？

〔名古屋市守山区・**田口裕記16才**〕

A 『PC-8801シリーズ（PC-8801FE, PC-88VA／2／3を除く）』で，使用可能なMIDIインターフェースとしては，『PC-8801-10ミュージックインターフェースボード（MIDI規格のインターフェースボードを内蔵）』(価格28,000円)があります。

また，『PC-8801FH』を縦置きにして使用することはできません。

〔回答者：**猫**〕

Q 『PC-8801シリーズ』で使えるBASICを教えてください。

〔北海道札幌市・**本間　晋14才**〕

A 『PC-8801シリーズ』で使用可能なBASICとしては，**第1表**のとおりです。

ほかのBASIC“N80-BASIC／N80SR-BASIC”は，『PC-8801シリーズ』では使えません。

〔回答者：**猫mkⅡ**〕

**《第1表》 PC-8801シリーズ使用BASIC一覧**

| 本体＼BASIC | N-BASIC | N88-BASIC (V1) | N88-BASIC (V2) | N88日本語-BASIC | N88日本語-BASIC (V3) |
|---|---|---|---|---|---|
| PC-8801 | ○ | ○ | | | |
| PC-8801mkⅡ | ○ | ○ | | | |
| PC-8801mkⅡSR/TR | ○ | ○ | ○ | ○*1 | |
| PC-8801mkⅡFR/MR | ○*2 | ○ | ○ | ○ | |
| PC-8801FH/MH | ○*2 | ○ | ○ | ○ | |
| PC-8801FA/MA | ○*2 | ○ | ○ | ○ | |
| PC-8801FE/MA2 | ○*2 | ○ | ○ | ○ | |
| PC-88VA/2/3 | | ○*3 | ○*3 | ○*3 | ○ |

ディスク・バージョンとして使用する場合には下記のシステム・ディスクが必要です。
＊1　別売のPC-8834FR-2W(K)　(価格10,000円)
＊2　PC-8034-2W　(価格5,000円)
＊3　PC-8835VA-MW　(価格16,000円)もしくは，従来の8801シリーズのシステム・ディスク

## 松　下

Q MSX2『FS-A1F』とMSX2＋『FS-A1WX』の両方に対応しているイメージスキャナはありますか？

あったら名前と値段とどこで買えるかを教えてください。

〔東京都東久留米市・**松尾二郎12才**〕

A 当社のパーソナル・ワープロ『パナワードU1シリーズ』用のイメージスキャナ『FW-RSU1W』(価格24,800円)を1月に発売いたします。

ソフトは3.5インチのディスクで付属しています。

お求めは近くのナショナルの販売店でどうぞ。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q S-RAM対応のMSXゲームのデータを，『FMPAC』ではなく『PAC』を使ってセーブはできますか。

〔東京都清瀬市・**亀井　誠16才**〕

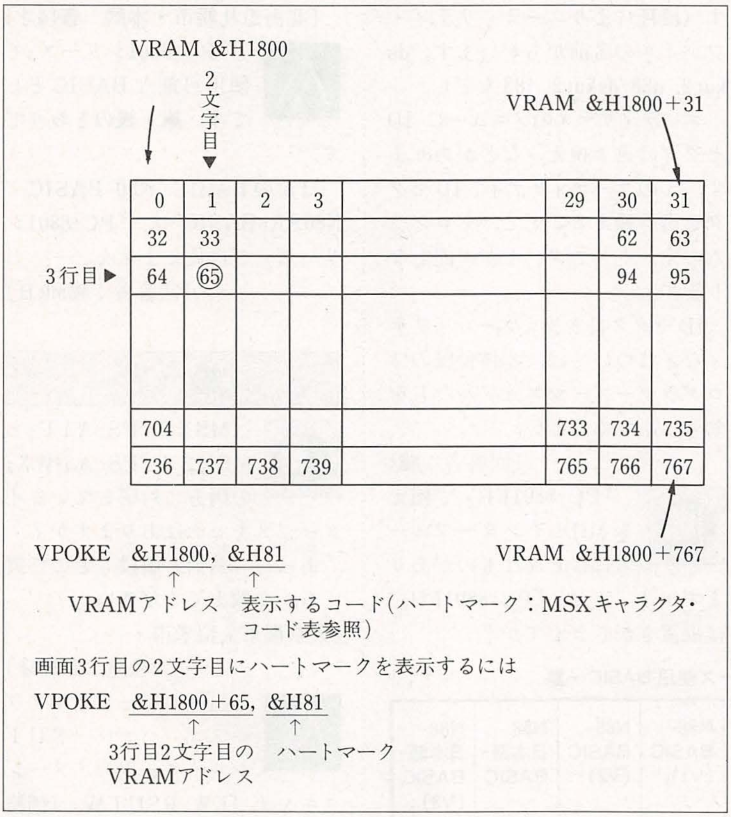
**A** S-RAM マーク付きのソフトのデータは，『パナアミューズメントカートリッジ〈SW-M001〉』(価格3,800円）や『FMパナアミューズメントカートリッジ〈SW-M004〉』(価格7,800円)でセーブすることができます。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

**Q** MSXのVRAMの内容の中で，名称テーブル(&H1800）の使いかたがわかりません。できるだけくわしく使用例をだして教えてください。また，スプライト属性テーブルのことも教えてください。

〔山形市・**Mr. ポポ16才**〕

**A** MSXでは8～16kB，MSX2では64～128kB，MSX2＋では128kBのVRAMを使用しています。使用するスクリーン・モードによりVRAMの使いかたはちがっています。&H1800を名称テーブルに使用する場合，たとえばSCREEN 1の場合には，画面表示文字とVRAMのデータは**第1図**のような関係になります。サンプル・プログラム(**リスト1**)を紹介しておきますので参考にしてください。




《第1図》SCREEN 1の画面

《リスト1》&H1800を名称テーブルに使用するためのプログラム・リスト

```
1000 SCREEN 1
1010 WIDTH 32
1020 INPUT"ﾖｺ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ｲﾁ 0-31";X
1030 IF X<0 OR X>31 THEN 1020
1040 INPUT"ﾀﾃ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ｲﾁ 0-23";Y
1050 IF Y<0 OR Y>23 THEN 1040
1060 CLS
1070 VPOKE &H1800+X+Y*32,&H81
1080 GOTO 1020
```

なお，MSXのVRAMの使いかた(スプライト・データも含めて)については条件によって異なります。〔回答者：**ドラゴンボール**〕

## 任天堂

**Q** 『ファミリーコンピュータ』のイジェクト・レバーが割れてしまいました。新しくするにはどうすればよいでしょうか？

〔宮城県白石市・**佐竹康弘13才**〕

**A** ご質問のイジェクト・レバーは，正しくは『キートップイジェクタ』と呼んでいます。価格100円＋送料170円にておわけしております。切手か現金などで送付先（あなたの住所，氏名，できれば電話連絡先）を忘れずに書いて，最寄りの任天堂まで注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕

**Q** 『ファミリーベーシックV3』を買おうと思っていますが，『ファミリーベーシック』がないと使えないんですか？ それと，いろんなオモチャ屋に行ったのですが『ファミリーベーシックV3』を売っていません。買うにはどこで買えばいいんですか。

〔茨城県つくば市・**石田晋吾11才**〕

**A** 『ファミリーベーシック』という商品は，ベーシック・カセット，キーボード，それに取扱説明書(カラー113ページ）の3点セットになっています。したがって，『ファミリーコンピュータ』をすでにお持ちであれば，すぐに『ファミリーベーシック』を楽しんでもらうことができます。

『ファミリーベーシック』(価格14,800円)，『V3』(価格9,800円)ともに近所のお店で手に入らないときは，現金書留にて送付先（あなたの住所，氏名，できれば電話連絡先）を忘れずに書いて，最寄りの任天堂まで注文してください。送料はサービスします。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーベーシック』で，POKE文を使って，もし誤ってシステム・エリアを破壊したらどうなりますか？ また，破壊後リセットにより元にもどりますか。もどらない場合は，どのようにすればよいのか教えてください(もっともPOKE文でシステム・エリアだけを壊すとは限らないので，どのエリアを壊してもという意味にとってください)。

〔千葉県佐倉市・**加藤義啓14才**〕

A むずかしい質問です。『ファミリーベーシック』の取扱説明書104ページにあるメモリマップをご覧になっての質問かと思います。リセット・スイッチか電源のOFF-ONでなおると思います。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーベーシック』で，SAVE，LOADができなくなりました。そこで調べてみますと，ジョイスティック端子の接触不良でした。『ファミリーベーシック』用のジョイスティック端子は買えますか？ また，中の基板も買えますか？

〔愛知県春日井市・**前野　猛13才**〕

A 『ファミリーベーシック』のジョイスティック端子というのは，『ファミコン』本体の15ピンのDサブ・ジャックに差し込むプラグのことをさしていると思います。『コード付きの15PDサブコード』として，価格600円＋送料170円でおわけできますが，基板故障の可能性もあるようでしたら，任天堂まで症状を書いた修理依頼書をだしてください。

〔回答者：**マリオ**〕

## セガ

Q 『メガドライブ』のRGBについてお聞きしたいのですが……。ぼくのテレビはコンピュータ専用のディスプレイではなく，普通のカラーテレビに，8ピン21ピンのRGBが付いたものです。説明書によると，8ピンはパーソナルコンピュータ用21ピンは文字多重アダプタなどにと書いてあります。

このテレビに『メガドライブ』RGBをつなぐことができるでしょうか。

〔三重県松阪市・**橋本　学15才**〕

A 『メガドライブ』についての質問が多数きておりますが，まだ各部分の回路などは発表しておりませんので，しばらくお待ちください。

RGBのことについて説明しておきます。『メガドライブ』は，アナログRGBの信号を出力しておりますが，出力が小さいので直接テレビに接続しても映像は映りません。映像を映すにはアンプが必要です。RGBケーブルの商品化や回路の発表については，まだお答えできません。

RGBには8ピン・コネクタを使うデジタルRGBと21ピン(または15ピン)のアナログRGBがあります。

『メガドライブ』は21ピンＲＧＢに対応しております。

将来，『メガドライブ』用のRGBケーブルがでれば，RGB21ピン端子のあるテレビに接続することができます。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q 『メガドライブ』のコントローラのピン配列を教えてください。

〔新潟県三島郡・**西脇直樹14才**〕

A まだ，『メガドライブ』の回路図は残念ながら発表できません。

『メガドライブ』のコントロール・パッドは，『マークIII』のジョイパッドなどとちがい，コントロール・パッドの中にＩＣが入っていて，それで制御しています。ですから，本体側のコントロール・パッド端子のピン配列だけでは自作できません。また，『メガドライブ』はボタンが3個になったので，市販されているコントローラを『メガドライブ』用に改造することはできません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

## カシオ

Q ぼくは『PB-110』を持っていますが，『PB-100』シリーズのライブラリーが出版されているか教えてください。もし出版されていたら買いたいので，通信販売のしかたを教えてください。

〔栃木県足利市・**匿名希望15才**〕

A 『PB-100シリーズ』のプログラム・ライブラリーには，つぎのものがあります。

(1) **総合ライブラリー1**　価格 1,800円
(2) **総合ライブラリー2**　価格 1,800円
(3) **ポケコンによる鉄筋コンクリートの計算**　価格 3,800円
(4) **ポケットコンピュータプログラミング300題**　価格 1,300円
(5) **誰にでも使える1万円ポケコン活用法**　価格 1,100円
(6) **夢幻ループ①〜⑥**　価格 各 1,000円

また，つぎのものはカシオで販売していますので，あとの住所あてに現金書留で希望ライブラリー名を書いたメモをそえてお申し込みください。

(1) **PB-100シリーズ用測量ライブラリー**　価格 2,000円
(2) **PB-100シリーズ用金融ライブラリー**　価格 1,000円

お申し込み先
**〒163 東京都新宿区西新宿2-6**
**新宿住友ビル**
**カシオ計算機株式会社**
**消費者課**

〔回答者：**ターザン**〕

Q ぼくは『MX-10』を持っていて，つい最近，カセット・インターフェース『FA-32』を注文したのですがすでに製造終了ということで手に入れることができませんでした。

他メーカーの物でもよいのですが，端子がほとんど8ピンのものが多く，『MX-10』には合いません。何とかして手に入れることはできませんか。ないのなら自作しようと思うので，配線を教えてください（どの端子からどういう信号がでているのか教えてください）。

〔新潟市・川崎　隆16才〕

**A** 『PV-7』,『MX-10/101』用のカセット・インターフェースとして，現在，『FA-32』の代わりに『FA-33』を発売しております。価格は3,000円です。カシオ製品取扱店にご注文のうえ，お買い求めください。

〔回答者：ターザン〕

## シャープ(ポケコン)

**Q** 『PC-1417G』で，オリジナル・キャラクターを機械語でスクロールさせる方法を教えてください。できればサンプル・プログラムを載せてもらえれば幸いです。

〔大阪府大阪市・瀬野　晃17才〕

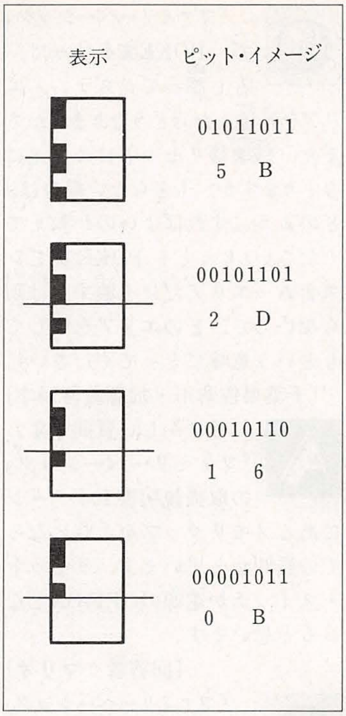
**A** スクロールには上下方向と左右方向の2種類ありますが，今回は上下方向のスクロールについて回答いたします。

例として，上に向かってスクロールしていく場合を考えると，**第2図**のようになります。これを表示のビット・イメージ（実際に表示用RAMに書き込まれるべきデータ）で見ると，**第2図**のように変化しているのがわかります。つまり，スクロールさせたいビットを右にずらせば上方向にスクロールし，左にずらせば下方向にスクロールするわけです。

しかし，これらをBASICで実行すると速度が遅いので，機械語を使用します。

サンプル・プログラム（**リスト2**）を作りましたので参考にしてください。

〔回答者：I am〕




**《第2図》画面の上下スクロール時のビット・イメージ**

**《第2表》PC-1417用機械語プログラムの説明**

| ニーモニック | アドレス | OPコード | 備　考 |
|---|---|---|---|
| CAL　05　B9 | 5000H | E5　B9 | 表示点灯サブ・ルーチン呼出 |
| LIB　07 | | 03　07 | Bレジスタにカウント回数設定(表示の縦は7ドットなので7を設定) |
| LII　05 | 5004H | 00　05 | Iレジスタにカウント回数設定(表示の横は5ドットなので5を設定) |
| LIA　27 | | 02　27 | Xレジスタに&6027を設定 |
| LIP　04 | | 12　04 | 〃 |
| EXAM | | DB | 〃 |
| LIA　60 | | 02　60 | 〃 |
| LIP　05 | | 12　05 | 〃 |
| EXAM | | DB | 〃 |
| IXL | 5010H | 24 | Xレジスタの内容に1を足し，結果をXレジスタ，DPレジスタに。さらにDPレジスタ |
| RC | | D1 | キャリーフラグを0に。：が示す外部メモリの内容をAレジスタに代入する |
| SR | | D2 | Aレジスタの内容を1ビット左にずらす |
| STD | | 52 | Aレジスタの内容をDPレジスタの示す外部メモリに代入 |
| DEC　I | | 41 | Iレジスタの内容を1減らす |
| JPNZ　50　10 | | 7C　50　10 | Iレジスタが0でなければ5010Hにジャンプ |
| CAL　05　B9 | | E5　B9 | 表示点灯ルーチン呼出 |
| LIA　9F | | 02　9F | Aレジスタに9Fを代入（9F, FFを変化させると実行スピードが変化します） |
| PUSH | | 34 | Aレジスタの内容をスタックに待避 |
| WAIT　FF | | 4E　FF | 実行を中断 |
| LOOP　03 | | 2F　03 | スタックした内容が0になるまで実行を中断 |
| DEC　B | | C3 | Bレジスタの内容を1減らす |
| JPNZ　50　04 | | 7C　50　04 | Bレジスタが0でなければ5004Hにジャンプ |
| RET | | 37 | ベーシックに戻る |

《リスト2》PC-1417用画面上下スクロールのサンプル・プログラム・リスト

機械語版

```
20:POKE &5000,&E5,&B9,&
   03,&07,&00,&05,&02,&
   27,&12,&04,&DB,&02,&
   60,&12,&05,&DB
30:POKE &5010,&24,&D1,&
   D2,&52,&41,&7C,&50,&
   10,&E5,&B9,&02,&9F,&
   34,&4E,&FF,&2F,&03
40:POKE &5021,&C3,&7C,&
   50,&04,&37
50:"A" WAIT 0:PRINT ""
60:POKE &6028,&5B,&2E,&
   3B,&2E,&5B
70:CALL &5000
80:END
```

BACIC版

```
 5:WAIT 0:PRINT ""
10:POKE &6028,&AA,&AA,&
   AA,&AA,&AA
15:FOR I=1 TO 7
20:CALL &05B9:A=PEEK &6
   028/2
30:POKE &6028,A,A,A,A,A
40:NEXT I
```

## シャープ(MZ)

**Q** 『MZ-2861』でプログラミングを行なっていますが,「BASIC-M28」上で停止キーを効かなくする方法について教えてください。

〔東京都調布市・石川孝支14才〕

**A** 「BASIC-M28」で停止キーを効かなくする方法については,つぎの2とおりの方法が考えられますのでご紹介します。

**① SHIFT ＋停止キーでの実行の中断を禁止する場合**

BASICの命令(ON STOP, STOP ON／OFF／STOP) を利用します。

(例)

```
10  ON STOP GOSUB
     *STOP:STOP ON
20  FOR I=1 TO 1000
30  PRINT "*"
40  NEXT I
50  END
60  *STOP:RETURN
```

**②停止キーだけで実行の一時停止を禁止する場合**

「BASIC-M28」の内部フラグを変更することにより行なうことができます。ただし,この機能は「BASIC-M-28」だけに有効です。

(例)

(1) BREAK キーを効かなくするプログラム

```
10  DEF SEG=SEGPTR (10)
20  POKE &H366B, &HFF
```

(2) BREAK キーを効くようにするプログラム(初期状態)

```
10  DEF SEG=SEGPTR (10)
20  POKE &H366B, 0
```

〔回答者:ペガサス〕

**Q** 『MZ-2500』でプログラム・リスト中に文字コードを入力する方法について教えてください。

〔京都府舞鶴市・福田一夫16才〕

**A** 一般の文字入力(16進で&H20～&HFF)については,キーボードから直接入力することができますが,制御(せいぎょ)コード(16進で&H00～&H1F)についてはキーボードから直接入力することはできません。したがって,制御(せいぎょ)コードの入力については,CHR$関数で直接コードを指定すれば入力することができます。入力方法はつぎのように行ないます。

(例)

画面をクリアする場合の制御コード

Ⓒ＝CHR$(&H0C)

PRINT "ⒸABC"

と入力する場合

**PRINT CHR$(&H0C)+"ABC"**

〔回答者:ペガサス〕

《第3表》文字コード表

2500モード時

| 下位＼上位 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | NL | DE | | 0 | @ | P | ` | p | ▁ | ┴ | | ー | タ | ミ | ═ | ╳ |
| 1 | SH | D1 | ! | 1 | A | Q | a | q | ▂ | ┬ | 。 | ア | チ | ム | ╞ | 円 |
| 2 | SX | D2 | " | 2 | B | R | b | r | ▃ | ┤ | 「 | イ | ツ | メ | ╪ | 年 |
| 3 | EX | D3 | # | 3 | C | S | c | s | ▄ | ├ | 」 | ウ | テ | モ | ╡ | 月 |
| 4 | ET | D4 | $ | 4 | D | T | d | t | ▅ | ▔ | 、 | エ | ト | ヤ | ◢ | 日 |
| 5 | EQ | NK | % | 5 | E | U | e | u | ▆ | ▔ | ・ | オ | ナ | ユ | ◣ | 時 |
| 6 | AK | SN | & | 6 | F | V | f | v | ▇ | ▏ | ヲ | カ | ニ | ヨ | ◥ | 分 |
| 7 | BL | EB | ' | 7 | G | W | g | w | █ | ▕ | ァ | キ | ヌ | ラ | ◤ | 秒 |
| 8 | BS | CN | ( | 8 | H | X | h | x | ▏ | ┌ | ィ | ク | ネ | リ | ♠ | 〒 |
| 9 | HT | EM | ) | 9 | I | Y | i | y | ▎ | ┐ | ゥ | ケ | ノ | ル | ♥ | 市 |
| A | LF | SB | * | : | J | Z | j | z | ▍ | └ | ェ | コ | ハ | レ | ♦ | 区 |
| B | HM | EC | + | ; | K | [ | k | { | ▌ | ┘ | ォ | サ | ヒ | ロ | ♣ | 町 |
| C | CL | ⇨ | , | < | L | ¥ | l | \| | ▋ | ╭ | ャ | シ | フ | ワ | ● | 村 |
| D | CR | ⇦ | - | = | M | ] | m | } | ▊ | ╮ | ュ | ス | ヘ | ン | ○ | 人 |
| E | SO | ⇧ | . | > | N | ^ | n | ￣ | ▉ | ╰ | ョ | セ | ホ | ゛ | ╱ | ▒ |
| F | SI | ⇩ | / | ? | O | _ | o | ⧗ | ┼ | ╯ | ッ | ソ | マ | ゜ | ╲ | |

美しい年賀ハガキを作ってコンテストに参加しよう

# プリントゴッコ＋パソコン／ワープロCGテクニック紹介

## その2：MSX(CGテクの巻)

岩村　実樹

みなさん，CGは順調にできあがりましたか？今月はMSXパソコンを使ったユニークな作風で次々に作品を発表しているプロのイラストレーター岩村実樹先生にテクニックを紹介していただきました。MSXのザックリとしたグラフィックとプリントゴッコの相性はバツグン。君もこの記事を参考にしてすごい作品を作ってください。

### まずは下描き

私の場合まず鉛筆で下描きを描きます。いかにCGといえども何をどう描きたいのか，そこが一番大切です。ここで大いに悩むわけです(第1図)。

下描きができたらもう後は作業の世界。頭をリラックスさせてサクサクとこなしていくのがコツ。

で，鉛筆の下描きができたらサインペンやGペンなどで描き起こします。しかしこの描き起こしは，つぎのデジタイズの原稿になるだけのものなので，あまり気合いを入れないように。後で損した気分になるからね。

### ビデオ・デジタイズ

さて，スミの線画ができたらビデオカメラを使ってMSX2側に入力します(第2図)。デジタイズするときはナショナルの『ビデオグラフィックス』(価格19,800円：A1F以降はパソコン本体に付いてきます）というソフトを使っています。取り込んだばかりの画像は，スミ以外の色がたくさん入っているので，このソフトを使ってモノクロ3階調ぐらいにカラー・コンバートします。こうすると黒1色の場合とちがってプリント・アウトしたとき，線がとても柔らかい，いい感じになるのです(第3図)。

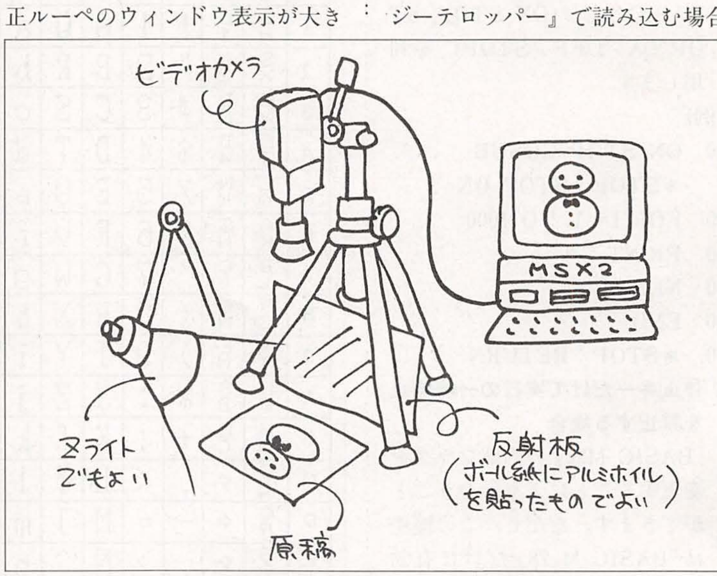
そして，さらに修正したり文字を入れたりしたい場合は，ソニーの『イージーテロッパー』というソフト（F-900を買うと付いてくる）を使います。

このソフトの凄いところは，なんと文字が字間ツメになるのです。えっ何のことかわからない？つまり字と字の間を詰めることなんだけど，全部等間隔に詰めるのではなく，文字の大きさに合わせて文字ピッチを自動的に調整してくれるのです。凄いでしょ？それに修正ルーペのウィンドウ表示が大きくて大変便利。とても使いやすいソフトですよ。

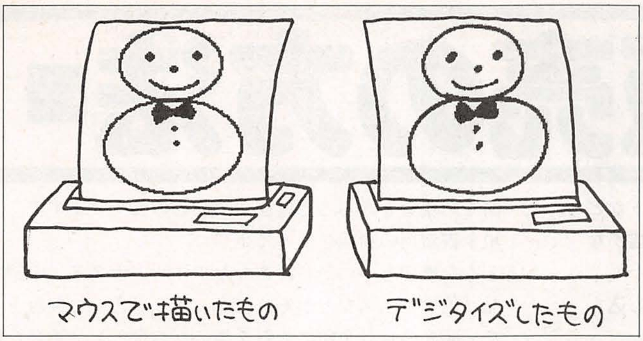



《第1図》アイデアだしが大切

なお，ビデオ・グラフィックスでセーブした画像データを『イージーテロッパー』で読み込む場合




《第2図》岩村先生のCGシステム，ビデオ・デジタイズなどができるすごいMSXを使っている。プロならあたりまえ…




《第3図》マウスとデジタイズの比較。デジタイズのほうが線のカンカクがよりなめらかになっているのがわかる

は，ディスク・ベーシックで拡張子を".PIC"から".SC8"に変更してください。

## デジタイズ機能のない場合

『デジタイズ？そんなもんできるわけないだろ！』もっともです。私も最近までそうでした。デジタイズしないで入力するには，普通にマウスでCRTとにらめっこしながら描くしかないのですが，せっかく鉛筆の下描きを描いたのですからこれを利用します。

鉛筆の下描きから描き起こすとき，なにか透明なもの（アニメのセルやアセテート・フィルムなど）にサインペンで描き写し，それをCRTに直接貼ってしまうのです（第4図）。これをなぞれば楽勝ってなわけです。

サインペンはなるべく薄い色がいいようです。この方法の場合，鉛筆の下描きをCRT画面と同寸法で描くようにします。

『そんなめんどーなことはせんでも気合い一発で描けるわ！』という人はどーぞ。そのほうが早いです。しかし，下描きをするのとしないのとでは，するのとしないのとぐらいちがうんですよ。ありゃ？

## プリント・アウトと着彩

さーて，スミ線画の入力が終わったら，画面上でペイントしてカラー・プリンタで出力…というのが普通ですけど私の場合はちがいます。なんとアセテート・フィルムにスミ線画を熱転写プリンタでプリントアウトし，アニメのセル画の要領で裏側からアニメ用絵の具で着彩（色付け）しているのです（第5図）。

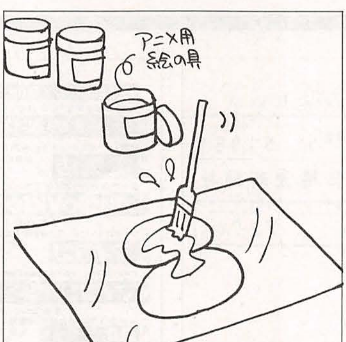
この方法だと手間はかかるけどとてもキレイにできますよ。

カラー・プリンタでも高価なインクジェット式のものなら印刷原稿として使えるけど，読者のみなさんは持ってないでしょ？何！持ってる？私にくれ！

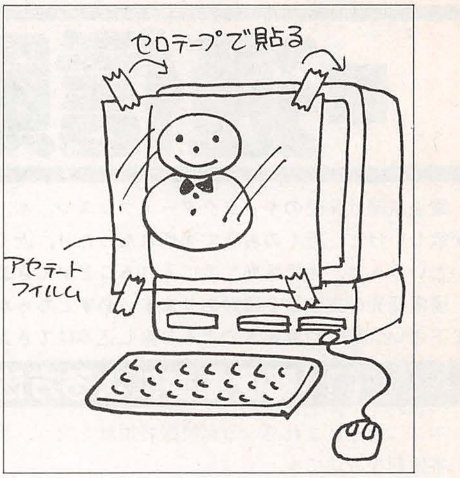
なお，アセテート・フィルムはデザイン用品専門店などで手に入ります。

---

ここまで読んで，これのどこがCGなんだ！ちっとも便利じゃない！手で全部描いたほうが早い！なんて思っちゃったキミ，そうあなた！だまされたと思って一度MSXでCGしてみてよ。プリンタから自分の描いた絵がでてきたらうれしいんだから！ホント！




《第5図》岩村先生のしあげはこれ。プリントゴッコを使えばいろいろなカラーにチャレンジできる




《第4図》これならだれにもできる！

## 作品大募集

① パソコンかワープロを使い，ハガキサイズのCGを製作してください。直接プリンタで出力したものも作品として認めますが，できるだけ「プリントゴッコ」を活用した美しく，カラフルなものをお願いします。

② イメージ・スキャナ，グラフィック用のツールソフト，プリンタなどの関連機器，ソフトは自由に使ってください。

③ 印刷インクやテクニックは自由に使ってください。

④ 応募作品には，使用した機器，ソフト，製作工程（どうやって作ったか），プログラムをセーブしたもの（可能な場合），自分の住所・氏名・年令・職業（学年）などを書いたものを同封し，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部『CGコンテスト』の係まで送ってください。

応募作品は返却できませんので，あらかじめ控えておいてください。

⑤ 作品のテーマ

今回は，年賀状というテーマにしぼります。

⑥ 締切り

1989年1月14日。2月8日発売の3月号で最終発表と賞品の発表をいたします。

作品お待ちしてま～す！

# ■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は２種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

## （1）郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。（用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。）この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～２週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

## （2）現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〠141 東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

## （送　料）

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

| 例： | | | |
|---|---|---|---|
| アウトラン | ウォーレット | １個 | 1,200円 |
| 源平討魔伝 | 三種の神器 | １個 | 950円 |
| イシター | 下じき | １枚 | 200円 |
| | | 合計 | 2,350円 |

⬇

送料　350円

従って通信販売に必要な金額は……… 2,700円

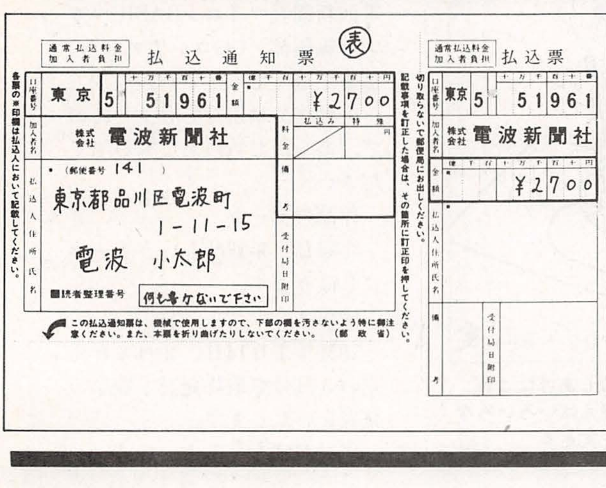
合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

●これ以外の特別な場合

●下じきのみの申し込み……５枚１組　350円
（１枚でも送料はかわりません）

●ペーパーバック………………２枚　240円
３～５枚　350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。


通常払込料金 加入者負担　払込通知票　表

口座番号 東京 5 51961　金額 ¥2700

加入者名 株式会社 電波新聞社

払込人住所氏名 （郵便番号 141）東京都品川区電波町 1-11-15 電波 小太郎

読者整理番号 何も書かないで下さい

各票の※印欄は払込人において記載してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

通常払込料金 加入者負担　払込票

口座番号 東京 5 51961　加入者名 株式会社 電波新聞社　金額 ¥2700

切り取らないで郵便局にお出しください。記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。


電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る－定価 630円 〒100円　月刊 ラジオの製作

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌　月刊 電気店 定価1,200円 〒105円

音と映像のクリエイトマガジン　月刊 AudioVideo 定価 630円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌　月刊 マイコン 定価 530円 〒135円

月刊 マイコンBASIC Magazine 定価 380円 〒80円

ビジネスマンのための情報誌　月刊 OA 定価 530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル　季刊 OA情報 定価1,800円 〒350円

月刊 Computer Design 定価 800円 〒80円

裏　購読申込書

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

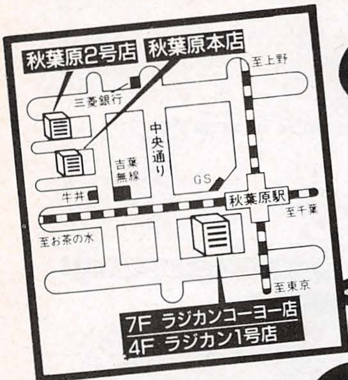
フリガナ トウキョウト シナガワク デンパマチ
送付先住所 141 東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ デンパ コタロウ
送付先御氏名 電波 小太郎　電話 03(445)6111　年令 14才　性別 男

通信欄
アウトラン　ウォーレット　1個　1,200円
源平討魔伝　三種の神器　1個　950円
イシター　下じき　1枚　200円
送料 350円　合計 2,700円

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

# 空クジなし 楽しさがいっぱい

# 全店 当る!当る!'89




¥50,000以上お買上の方に



その場で抽選!

**1等** 液晶カラーテレビ 20台

**2等** シャープ 電子手帳 30コ

**3等** オリジナル テレフォンカード 1000枚

## 32bit・OS2のことなら → The専門店 ラジ館1号店

## リフレッシュ&プロショップ

### 新装オープニングセール実施中!

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

**PC-9801 RA2 RA5**



先進機能をフル装備した次世代のマルチタスクオペレーティングシステム 日本語MS OS/2 発売中!(Ver1.0)

**システム1**

PC-9801RA2……¥498,000
CU-14AD(0.31カラーディスプレイ)……¥ 84,800
PC-PR101TL2(熱転写カラー漢字プリンタ)……¥ 83,800
一太郎 Ver3(日本語ワープロ)¥ 58,000
合計定価¥724,600
シスペック特価

| ¥9,640×36回 | ㊟¥45,000×6回 |
|---|---|

**システム2**

PC-9081RA2……¥498,000
CU-14AD(0.31カラーディスプレイ)……¥ 84,800
NM-9950II(136桁カラー漢字プリンタ)……¥245,000
MC-20EX(20MBハードディスク)¥128,000
合計定価¥955,800
シスペック特価

| ¥9,290×48回 | ㊟¥40,000×8回 |
|---|---|

## NEC PC-98シリーズ

| セット | 機種 | | クレジット例 | |
|---|---|---|---|---|
| Aセット | PC-9801RX2+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) | シスペック特価 | ¥6,240×36回 | ㊟¥30,000×6回 |
| Bセット | PC-9801UX21+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) | シスペック特価 | ¥5,900×36回 | ㊟¥25,000×6回 |
| Cセット | PC-9801UV11+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) | シスペック特価 | ¥6,270×48回 | ㊟なし |
| Dセット | PC-9801LV21(定価¥345,000) | シスペック特価 | ¥6,390×48回 | ㊟なし |
| Eセット | PC-9801CV21(定価¥355,000) | シスペック特価 | ¥4,600×36回 | ㊟¥25,000×6回 |

## NEC PC-88シリーズ

| セット | 機種 | | クレジット例 | |
|---|---|---|---|---|
| Aセット | PC-8801FE+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) | シスペック特価 | ¥6,500×24回 | ㊟なし |
| Bセット | PC-8801MA2+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) | シスペック特価 | ¥6,230×36回 | ㊟なし |
| Cセット | PC-88VA2+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) | 特価¥268,000 | ¥7,290×24回 | ㊟¥30,000×4回 |

〈特選ラップトップ〉エプソン PC-286LSN 定価¥348,000
特価~~¥255,000~~ クレジット例 ¥4,400×36回 ㊟¥20,000×6回

## SHARP X1シリーズ

| セット | 機種 | | クレジット例 | |
|---|---|---|---|---|
| Aセット | X1G(CZ-822C+CZ-820D) | 特価~~¥79,800~~ | ¥3,300×24回 | ㊟なし |

**特選セット**

| セット | 機種 | | クレジット例 | |
|---|---|---|---|---|
| Bセット | CZ-880C+CZ-880D+CZ-8PC3 | 特価¥210,000 | ¥6,650×36回 | ㊟なし |
| Cセット | CZ-880C+CZ-880D | 特価¥168,000 | ¥7,700×24回 | ㊟なし |

## SHARP X68000シリーズ

### X68000 ACE HD

| セット | 機種 | | クレジット例 | |
|---|---|---|---|---|
| Aセット | CZ-611C+CZ-601D(合計定価¥519,600) | シスペック特価 | ¥4,790×60回 | ㊟¥18,000×10回 |
| Bセット | CZ-601C+CZ-601D(合計定価¥439,600) | シスペック特価 | ¥6,130×36回 | ㊟¥25,000×6回 |
| Cセット | CZ-601C+CZ-603D(合計定価¥404,600) | シスペック特価 | ¥5,370×36回 | ㊟¥25,000×6回 |

## エプソン PC-286シリーズ

| セット | 機種 | | クレジット例 | |
|---|---|---|---|---|
| Aセット | PC-286VE+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) | シスペック特価 | ¥3,840×48回 | ㊟¥15,000×8回 |
| Bセット | PC-286U+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) | シスペック特価 | ¥5,420×24回 | ㊟¥25,000×4回 |
| Cセット | PC-286VE+CU-14AD(シャープカラーモニタDP.31)+PC-PR101TL2…… | 特価¥320,000 | ¥3,850×60回 | ㊟¥15,000×10回 |

# シスペック 株式会社

年中無休 営業時間AM10:00〜PM7:00

**東京・秋葉原**
秋葉原本店—257-6338
秋葉原2号店 257-6340
ラジカン1号店257-6345
ラジカンコーヨー店255-6504

**名古屋**
名古屋1号店
052-263-1629
名古屋2号店
052-241-0921

**社員、長期アルバイト募集中!**
パソコンに興味ある方大歓迎。総務部、薄井まで☎03-257-6341

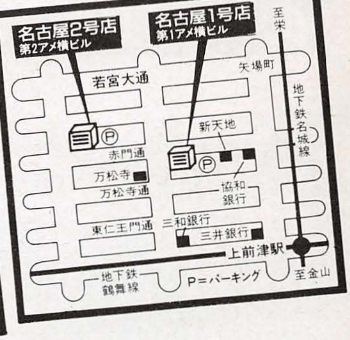
# パソコン・ワープロ・ファクシミリ・OA

**月々¥3,000からの超低金利クレジット!!**

いきいき

# シスペック・ビッグチャンス!!

## ラストチャンス! 1月20日まで




### おすすめ特選コーナー



モデム2400ボー **GSM2400** 特価¥26,800



新製品 東芝 **PWS-5046A** 定価¥448,000 特価販売中!



NEC **NM-9700** 特価¥82,000



新製品 NEC FAX **スピックス** 定価¥107,000 特価販売中!

### MACコーナー

Macintosh™ SE



パワー・スピード・発展性。選べる、マッキントッシュ

(FDモデル)¥648,000

(HDモデル)¥798,000

大特価販売中!!

特価販売中

■キーボード
- アップル キーボード(J)……定価¥30,000

■周辺装置
- アップル 3.5"ドライブ……定価¥76,000
- CMS ハードディスク SD20……定価¥198,000
- SCSI システムケーブル……定価¥10,000
- イメージライタ(J)……定価¥79,800
- システム ペリフェラル8ケーブル……定価¥6,000
- イメージライタ LQ(E)……定価¥266,000
- レーザライタII SC……定価¥499,800

■ソフトウェア
- Microsoft BASICコンパイラ……定価¥38,000
- マイクロソフト エクセル 1.02(J)……定価¥98,000
- Microsoft Multiplan Mac……定価¥38,000

### TOSHIBA J-3100



大特価販売中!!

- パーソナルプリンタ(PWS5266A)……¥58,000
- デュアルモードプリンタ2(SWS5267A)……¥138,000
- デュアルモードプリンタ3(PWS5268A)……¥168,000

ソフト
- 一太郎 Ver.3(ジャストシステム)……¥68,000
- 花子(ジャストシステム)……¥68,000
- Twinstar 2(マイクロプロジャパン)……¥135,000
- 日本語ワードプロセッサ「言の葉II」(PWS5623P)……¥40,000
- 5550 DOS文書ファイルコンバータ(PWS5614A)……¥20,000
- デュアルモードプリンタ3(PWS5268A)……¥168,000
- 新JISフォントカード(PWS5292A)……¥20,000
- オートシートフィーダ……¥68,000
- 1・2・3(ロータス)……¥98,000
- Multiplan Ver2.0(マイクロソフト)……¥68,000
- チャートUP(ダイナウェア)……¥55,000

## シスペック特価はお問い合わせ下さい。

### プリンター

| | | | |
|---|---|---|---|
| NEC | PC-PR201V2 | ¥298,000 | 特価¥198,000 |
| | NM-9950II | ¥245,000 | 特価¥128,000 |
| | NM-9700 | ¥163,000 | 特価¥82,000 |
| | PC-PR101E | ¥99,800 | 特価¥64,800 |
| | PC-PR101TL2 | ¥83,800 | 特価¥59,800 |
| エプソン | VP-135EX | ¥100,000 | シスペック特価 |
| | VP-800(PC) | ¥124,000 | 特価¥85,000 |
| | VP-1000(PC) | ¥154,000 | 特価¥99,800 |
| ブラザー | M-1724P | ¥148,000 | 特価¥64,000 |
| | M-1224P/X | ¥99,800 | 特価¥54,000 |
| スター | 新 CX-2410 | ¥79,800 | シスペック特価 |
| | AR-2415 | ¥144,000 | 特価¥68,000 |

### ハンディスキャナー&イメージリーダー

| | | |
|---|---|---|
| オムロン | HS-10R | 定価¥49,800 |
| エプソン | GT-1000 | 定価¥79,800 |
| エプソン | GT-100V | 定価¥44,800 |
| 日エレ | NISCAN-105 | 定価¥29,800 |
| エプソン | GT-4000 | 定価¥198,000 |

### 新モデム&通信ソフト

モデム GSM2400



2400bps全二重、ヘイズATコマンド対応、インテリジェントデータモデム。

特価¥26,800

| | | |
|---|---|---|
| アイワ | PV-A1200MKII | 特価¥19,800 |
| | PV-A2400MNP4 | 特価¥39,800 |
| NEC | COMSTAR1212AT | 特価¥19,800 |
| | COMSTAR2424AT/4 | 特価¥39,800 |
| | COMSTAR2424AT/5 | 特価¥59,800 |
| オムロン | MD-1200AII | 特価¥18,000 |
| | MD-2400B(クラス4) | 特価¥39,800 |
| | MD-2400F(クラス5) | 特価¥49,800 |

■ソフト

| | | |
|---|---|---|
| まいと〜く | 定価¥28,000 | 特価¥20,000 |
| PARTY | 定価¥24,000 | 特価¥18,000 |
| CCT-98/II | 定価¥15,000 | 特価¥11,500 |

### ハードディスク

**NEC PC-9801シリーズ用**



20MB
- コンピュータリサーチ **CRC-HD2A** 定価¥89,800→特価¥59,800
- アイテック ITH-320S 定価¥129,000 特価¥80,000
- ICM MC-20EX 定価¥108,000 特価~~¥78,000~~
- LOGITEC LHD-32NR 定価¥138,000 特価~~¥78,000~~

40MB
- コンピュータリサーチ **CRC-HD4A** 定価¥129,800→特価¥89,800
- アイテック IT-MJ4 定価¥128,000 特価¥99,800
- ICM MC-40S 定価¥148,000 特価~~¥128,000~~
- LOGITEC LHD-34HR 定価¥198,000 特価¥138,000

**シャープ X68000用**
- 20MB アイテック ITX-203……¥125,000 特価¥82,000
- 40MB アイテック ITX-403……¥188,000 特価¥123,000

**Apple Macintosh用**
- 20MB C&E ハイパーHD20MB ¥108,000 特価¥100,000
- 40MB C&E ハイパーHD40MB ¥168,000 特価¥138,000

**エプソン PC-286L(ラップトップ用)**
- 20MB ICM MC-20EXL……¥108,000 特価~~¥78,000~~
- 40MB ICM MC-40SL……¥148,000 特価~~¥128,000~~

### フロッピードライブ

| | |
|---|---|
| 3.5インチシングルドライブ | 特価¥27,000 |
| 3.5インチデュアルドライブ | 特価¥44,800 |
| 5インチシングルドライブ | 特価¥39,800 |
| 5インチデュアルドライブ | 特価¥52,800 |

### コンピュータミュージック

| | |
|---|---|
| DESKTOP MUSICSYSTEM ミュージくん | 定価¥99,800 |
| Roland D-110(音源モジュール) | 定価¥89,800 |
| Roland D-10(シンセサイザ) | 定価¥128,000 |

■ソフトウェア

ダイナウェア
- プレリュード 定価¥110,000
- バラード……定価¥47,000

コーラル
- Recliot Plus Ve.2.0 定価¥98,000

カモンミュージック
- RCD-PC98 定価¥43,000
- RCM-PC98 定価¥43,000
- RCX-PC98 定価¥48,000
- SCI-PC98 定価¥38,000

### CADソフト&プロッター



| | | |
|---|---|---|
| オートデスク社 | AUTOCAD GXIII | ¥990,000 |
| オートデスク社 | AUTOCAD EXII | ¥850,000 |
| プラス | PE-CADII | ¥220,000 |
| TCS | GENERIC CADレベル3 | ¥98,000 |

ローランド
- DXY-1100 定価¥128,000
- DXY-1200 定価¥158,000
- DXY-1300 定価¥228,000
- GRX-300(A1サイズ)……定価¥750,000
- GRX-400(A0サイズ)……定価¥950,000

グラフテック
- MP-3100……定価¥148,000
- MP-3200……定価¥188,000
- MP-3300……定価¥248,000
- MP-3400……定価¥268,000

POP作成が思いのままに **カッティングプロッター**
- ローランド CAMM-1(サイズ500mm×450mm)……定価¥398,000
- ソフトプロ POP名人……定価¥280,000

### SOFT WARE

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| テクノート | 定価¥35,000 | 麗子 | 定価¥88,000 | 花子 Ver2 | 定価¥58,000 | テラIII世 | 定価¥32,000 |
| duet | 定価¥70,000 | シルエット | 定価¥38,000 | MS-Quick C | 定価¥20,000 | チャートUP | 定価¥55,000 |
| ノストラダムス | 定価¥28,000 | Z's staffKiD98 Ver2 | 定価¥28,000 | MS-Quick Basic | 定価¥20,000 | ロータス1.2.3 | 定価¥98,000 |
| エコロジーII | 定価¥28,000 | コテージュ | 定価¥58,000 | Turbo C | 定価¥19,800 | マルチプラン3.1 | 定価¥68,000 |
| The GRAPH | 定価¥35,000 | CANDY3 | 定価¥50,000 | 一太郎 V.4 | 定価¥58,000 | VP-planner | 定価¥36,000 |
| MiFES98 | 定価¥38,000 | Thindy | 定価¥40,000 | デスクUP | 定価¥68,000 | The CARD3 | 定価¥48,000 |
| 彩子 | 定価¥68,000 | 頭脳ワーキャト | 定価¥58,000 | QUEENIII | 定価¥72,000 | The File | 定価¥45,000 |
| | | | | 新松 | 定価¥58,000 | 画像アイリス | 定価¥98,000 |
| | | | | Z's wordJG | 定価¥58,000 | P1 EXE | 定価¥48,000 |

**お申し込み……通信販売は** フリーダイヤル 0120 全国通信販売(ナンバーワン ツウシンハンバイ) **0120-012488**

**お問い合わせは…東京03-257-0281(代)**

**通信販売部(トーンシステムズ)**
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

**銀行振込**
★富士銀行 神田支店 普通No.1336315トーンシステムズ

# これが僕のステイタス。

## あれこれ迷っている人、すぐウェーブ・アイへTELして下さい。



新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ



## Let's call Wave eye

# 3つの新世代ユーザー環境を提案

## パーソナル32ビット PC-9801RAシリーズ

# 新登場

32ビット80386を採用、また標準メモリ1.6Mバイトを搭載。
カスタムVLSIによる大幅な省スペース化を実現。
オペレーティングシステムを中心とした新しいユーザー環境が上位環境へと推進する。



## PC-9801RA2

**次世代ユーザー環境への対応を考えた高感度マシン。**

### プラン201　98RA2純正基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RA2 | 498,000円 |
| PC-KD854N(0.39ミリ高解像度CRT、回転台付) | 84,800円 |
| PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3) | 18,000円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 623,800円 |

クリーニングディスクサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 9,000円×36回 | ボーナス28,400円×6回 |
| 6,000円×48回 | ボーナス28,000円×8回 |
| 4,000円×60回 | ボーナス29,400円×10回 |
| 7,600円×72回 | ボーナス　なし |

### プラン202　98RA2超お買得ワープロセット

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RA2 | 498,000円 |
| PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT) | 89,800円 |
| AR-2415(136桁、漢字プリンター) | 144,000円 |
| 一太郎(ワープロソフト) | 58,000円 |
| PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3) | 18,000円 |
| SR-007(縦型4段パソコンデスク) | 24,500円 |
| SR-007M(マウステーブル) | 5,800円 |
| 15インチ連続用紙500枚 | 2,400円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| 定価合計 | 873,300円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**特価559,800円**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 12,000円×36回 | ボーナス33,400円×6回 |
| 9,000円×48回 | ボーナス27,800円×8回 |
| 7,000円×60回 | ボーナス26,200円×10回 |
| 9,800円×72回 | ボーナス　なし |

### プラン203　98RA2本格ビジネスセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RA2 | 498,000円 |
| CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT) | 84,800円 |
| VP-1000PC(136桁、漢字プリンター) | 154,000円 |
| Lotus1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース) | 98,000円 |
| 一太郎(ワープロソフト) | 58,000円 |
| PC-9872U(マウス) | 10,000円 |
| PD-02(縦型4段パソコンデスク) | 43,000円 |
| MT-1(マウステーブル) | 5,500円 |
| 15インチ連続用紙500枚 | 2,400円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 976,700円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 15,000円×36回 | ボーナス37,800円×6回 |
| 11,000円×48回 | ボーナス33,300円×8回 |
| 9,000円×60回 | ボーナス28,800円×10回 |
| 11,900円×72回 | ボーナス　なし |

## PC-9801RA5

**40Mバイトハードディスクを内蔵。新世代マシン。**

### プラン204　98RA5お買得基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RA5(40MBHDD内蔵) | 736,000円 |
| N5913L(0.31ミリ、ノングレア高解像度CRT) | 138,000円 |
| PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3) | 18,000円 |
| MK-MOUSE(バスマウス) | 9,500円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 924,500円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 14,000円×36回 | ボーナス41,900円×6回 |
| 10,000円×48回 | ボーナス37,800円×8回 |
| 8,000円×60回 | ボーナス33,600円×10回 |
| 11,700円×72回 | ボーナス　なし |

### プラン205　98RA5本格ワープロセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RA5(40MBHDD 内蔵) | 736,000円 |
| N5913L(0.31ミリ、ノングレア高解像度CRT) | 138,000円 |
| PC-PR201V2(136桁、高速カラー漢字プリンター) | 298,000円 |
| 一太郎(ワープロソフト) | 58,000円 |
| PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3) | 18,000円 |
| MK-MOUSE(バスマウス) | 9,500円 |
| PD-02(縦型4段パソコンデスク) | 43,000円 |
| MT-1(マウステーブル) | 5,500円 |
| 15インチ連続用紙500枚 | 2,400円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 1,331,400円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 22,000円×36回 | ボーナス47,600円×6回 |
| 18,000円×48回 | ボーナス31,500円×8回 |
| 15,000円×60回 | ボーナス26,300円×10回 |
| 16,700円×72回 | ボーナス　なし |



# お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

# 0120-009898

**受付時間**

AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 藤沢 | 0466(43)1775 | 静岡 | 0542(54)0696 |
| 札幌 | 011(771)4971 | 名古屋 | 052(581)4325 |
| 盛岡 | 0196(24)3172 | 大阪 | 06(362)5057 |
| 仙台 | 022(267)5371 | 広島 | 082(293)0811 |
| 新潟 | 0252(75)5076 | 福岡 | 092(481)0502 |
| 東京 | 03(226)9286 | FAX | 0466(43)1265 |

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

## だから安心
## ウェーブ・アイ10(テン)ポイントチェック

**チェック1** 全品2倍保証!
メーカー保証の2倍の保証がついています。(メーカー1年保証+ウェーブ・アイ1年保証)

**チェック2** 夏のボーナス一括払いOK!
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで!!

**チェック3** 超低金利クレジット
3回〜72回までのクレジットが格安の金利でOK。また当社提示支払い例のほかにお客様独自の支払いプランが組めます。

**チェック4** 商品先取り、支払いは半年先から。
支払い開始は半年先!でも商品はほしいというお客様でもOK!

**チェック5** ボーナス2回払いOK!
月々の支払いは全くナシ!お支払いは冬と夏のボーナスでOK!

**チェック6** 代金引換OK!
現金一括にしたいというお客様、お支払いは現品到着時でOK!(但し離島の方はご利用できません。)

**チェック7** 全国無料配送
一部地域を除き送料無料で商品をおとどけします。(但し5万円以上の商品に限ります。離島の方は有料となります。)

**チェック8** 配達日指定OK!
留守がちの方の為に、ご都合に合わせて、配達致します。もちろん日曜・祭日もOK。

**チェック9** 下取り、買取りもOK!
お手持ちのパソコンを下取りして、わずかな予算で新製品と買い換えることができます。

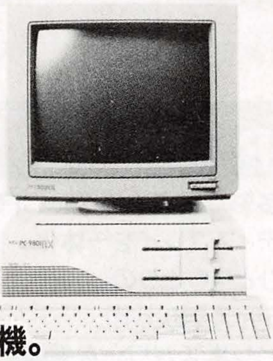
**チェック10** ハガキ注文もOK!
いそがしくて電話をするひまが無いという方の為に、ハガキでのご注文もOK!

〒252
藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 印 (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法 月々 円× 回 ボーナス 円× 回

# PC-9801 RX2・4

# 新登場



**16ビットの新時代到来。拡がる未来を掌握したパワフルなビジネス標準機。**

### プラン206 RX2純正基本セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RX2 | 398,000円 |
| PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT) | 89,800円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 520,600円 |

クリーニングディスクサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 6,000円×36回 | ボーナス27,600円×6回 |
| 4,000円×48回 | ボーナス25,400円×8回 |
| 3,000円×60回 | ボーナス23,200円×10回 |
| 5,900円×72回 | ボーナス なし |

### プラン207 98RX2ミュージックPROセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RX2 | 398,000円 |
| PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT) | 89,800円 |
| ミュージくん(音楽作成ツール) | 98,000円 |
| MA-12AV(防磁タイプ外部スピーカ) | 29,000円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3) | 18,000円 |
| ミュージくんデータ曲集 3巻 | 10,500円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 676,100円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 10,000円×36回 | ボーナス30,200円×6回 |
| 7,000円×48回 | ボーナス28,000円×8回 |
| 5,000円×60回 | ボーナス28,400円×10回 |
| 8,400円×72回 | ボーナス なし |

### プラン208 98RX2お買得ワープロセット

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RX2 | 398,000円 |
| CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT) | 84,800円 |
| AR-2415(136桁、漢字プリンター) | 144,000円 |
| 一太郎(ワープロソフト) | 58,000円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| SR-007(縦型4段パソコンデスク) | 24,500円 |
| SR-007M(マウステーブル) | 5,800円 |
| 15インチ連続用紙500枚 | 2,400円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 750,300円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**特価479,800円**

| | |
|---|---|
| 10,000円×36回 | ボーナス30,300円×6回 |
| 7,000円×48回 | ボーナス28,100円×8回 |
| 6,000円×60回 | ボーナス22,500円×10回 |
| 8,400円×72回 | ボーナス なし |

### プラン209 98RX2本格ワープロセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RX2 | 398,000円 |
| CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT) | 84,800円 |
| AP-800PC(48ドット熱転写漢字カラープリンター) | 99,800円 |
| HWS-10(ハンディイメージスキャナー画像取込) | 34,800円 |
| 一太郎(ワープロソフト) | 58,000円 |
| 言図(GENZ)(文字、図形イメージプロセッサ) | 25,000円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3) | 18,000円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 751,680円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 12,000円×36回 | ボーナス29,500円×6回 |
| 9,000円×48回 | ボーナス24,800円×8回 |
| 6,000円×60回 | ボーナス29,700円×10回 |
| 9,400円×72回 | ボーナス なし |

### プラン210 98RX2本格ビジネスセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RX2 | 398,000円 |
| CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT) | 84,800円 |
| NM-9950II(136桁、漢字プリンター) | 245,000円 |
| FRAME・WORK II (表計算、日英ワープロ、データベース、グラフ作成、通信) | 148,000円 |
| PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3) | 18,000円 |
| MD-2400B(MNPクラス4標準搭載2400bps、モデム) | 49,800円 |
| NM-9032-02(シートフィーダ カット紙の連続給紙) | 38,000円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| 15インチ連続用紙500枚 | 2,400円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| NM-9032-01(連続紙の給紙) | 10,000円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 1,027,280円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 12,000円×48回 | ボーナス30,000円×8回 |
| 10,000円×60回 | ボーナス25,400円×10回 |
| 8,000円×72回 | ボーナス25,700円×12回 |
| 12,200円×72回 | ボーナス なし |

### プラン211 98RX4純正基本セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RX4(20MBハードディスク内蔵) | 566,000円 |
| PC-KD854N(0.39ミリ高解像度CRT、回転台付) | 84,800円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 673,800円 |

クリーニングディスクサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 10,000円×36回 | ボーナス29,400円×6回 |
| 7,000円×48回 | ボーナス27,400円×8回 |
| 5,000円×60回 | ボーナス27,900円×10回 |
| 8,300円×72回 | ボーナス なし |

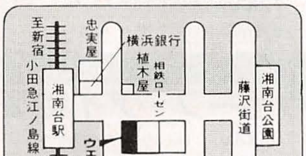
### プラン212 98RX4本格ワープロセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RX4(20MBハードディスク内蔵) | 566,000円 |
| PC-KD854N(0.39ミリ高解像度CRT、回転台付) | 84,800円 |
| PC-PR201H3(136桁、高速カラー漢字プリンター) | 225,000円 |
| 一太郎(ワープロソフト) | 58,000円 |
| PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3) | 18,000円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| PD-02(縦型4段パソコンデスク) | 43,000円 |
| MT-1(マウステーブル) | 5,500円 |
| 15インチ連続用紙500枚 | 2,400円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 1,035,500円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 12,000円×48回 | ボーナス33,300円×8回 |
| 9,000円×60回 | ボーナス33,800円×10回 |
| 7,000円×72回 | ボーナス33,900円×12回 |
| 12,600円×72回 | ボーナス なし |




湘南台店☎0466-43-1771

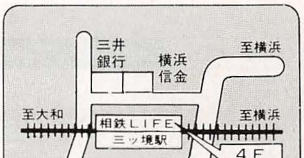
## 新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする **WAVE EYE** ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467(株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日定休日




三ツ境店☎045-363-7044



# お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

# 0120-009898

受付時間 AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 藤沢 | 0466(43)1775 | 静岡 | 0542(54)0696 |
| 札幌 | 011(771)4971 | 名古屋 | 052(581)4325 |
| 盛岡 | 0196(24)3172 | 大阪 | 06(362)5057 |
| 仙台 | 022(267)5371 | 広島 | 082(293)0811 |
| 新潟 | 0252(75)5076 | 福岡 | 092(481)0502 |
| 東京 | 03(226)9286 | FAX | 0466(43)1265 |

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

## PC-286X·VE




**新登場**

さらに、高速・大容量に対応した。

### プラン223 286VE基本セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-286VE-STD | 298,000円 |
| CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT) | 84,800円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 415,600円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 9,000円×24回 | ボーナス21,800円×4回 |
| 5,000円×36回 | ボーナス22,100円×6回 |
| 3,000円×48回 | ボーナス22,500円×8回 |
| 5,600円×60回 | ボーナス なし |

### プラン224 286VE本格ワープロセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-286VE-STD | 298,000円 |
| PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT) | 89,800円 |
| AP-800PC(80桁48ドット熱転写漢字カラープリンター) | 99,800円 |
| 一太郎(ワープロソフト) | 58,000円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| PC286P01(日本語MS-DOS) | 18,000円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| SR-007(縦型4段パソコンデスク) | 24,500円 |
| SR-007M(マウステーブル) | 5,800円 |
| 定価合計 | 627,180円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 10,000円×36回 | ボーナス23,200円×6回 |
| 7,000円×48回 | ボーナス22,600円×8回 |
| 5,000円×60回 | ボーナス23,900円×10回 |
| 7,700円×72回 | ボーナス なし |

### プラン225 286VE超お買得ワープロセット

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-286VE-STD | 298,000円 |
| CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT) | 84,800円 |
| AR-2415(136桁、漢字プリンター) | 144,000円 |
| 一太郎(ワープロソフト) | 58,000円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| SR-007(縦型4段パソコンラック) | 24,500円 |
| SR-007M(マウステーブル) | 5,800円 |
| 15インチ連続用紙500枚 | 2,400円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 650,300円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**特価419,800円**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 9,000円×36回 | ボーナス25,000円×6回 |
| 6,000円×48回 | ボーナス25,300円×8回 |
| 4,000円×60回 | ボーナス27,200円×10回 |
| 7,300円×72回 | ボーナス なし |

### プラン226 286VEお買得ビジネスセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-286VE-STD | 298,000円 |
| CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT) | 84,800円 |
| VP-1000PC(136桁、漢字プリンター) | 154,000円 |
| Lotus1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース) | 98,000円 |
| 一太郎(ワープロソフト) | 58,000円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| PC-286P01(日本語MS-DOS) | 18,000円 |
| 15インチ連続用紙500枚 | 2,400円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 746,000円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 12,000円×36回 | ボーナス24,900円×6回 |
| 9,000円×48回 | ボーナス21,300円×8回 |
| 7,000円×60回 | ボーナス20,800円×10回 |
| 9,000円×72回 | ボーナス なし |

### プラン227 286X基本セット TELにて

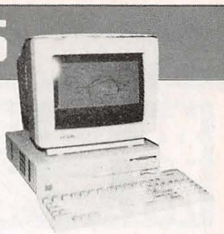
| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-286X-STD | 438,000円 |
| PC-KD853N(0.31ミリ、高解像度CRT、回転台付) | 118,000円 |
| TN-MOUSE(マウス) | 9,800円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 588,800円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 10,000円×36回 | ボーナス22,400円×6回 |
| 7,000円×48回 | ボーナス22,000円×8回 |
| 5,000円×60回 | ボーナス23,400円×10回 |
| 7,600円×72回 | ボーナス なし |

## PC-286US



3.5インチFDD、PC-98Uシリーズとのソフト互換機、個人で楽しむ魅力です。

### プラン228 286USお買得基本セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-286US-STD | 268,000円 |
| CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT) | 84,800円 |
| ブランクデイスケット(3.5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 375,800円 |

クリーニングディスクサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 8,000円×24回 | ボーナス25,300円×4回 |
| 5,000円×36回 | ボーナス20,400円×6回 |
| 3,000円×48回 | ボーナス21,100円×8回 |
| 5,400円×60回 | ボーナス なし |

## PC-286LE



鮮明ディスプレイと大容量処理を実現。パソコンの本格機能を満載した高性能マシン。

### プラン229 286LEお買得基本セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-286LE-STD | 368,000円 |
| TR-24CL(80桁カラー熱転写プリンター) | 69,800円 |
| プリンターケーブル | 4,500円 |
| ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 465,300円 |

クリーニングディスクサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 10,000円×24回 | ボーナス32,500円×4回 |
| 7,000円×36回 | ボーナス21,600円×6回 |
| 4,000円×48回 | ボーナス25,400円×8回 |
| 6,800円×60回 | ボーナス なし |

### プラン230 286LEお買得ワープロセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-286LE-STD | 368,000円 |
| TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター) | 69,800円 |
| プリンターケーブル | 4,500円 |
| PC286P03(日本語MS-DOS) | 18,000円 |
| 一太郎(ワープロソフト) | 58,000円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 541,780円 |

クリーニングディスクサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 8,000円×36回 | ボーナス26,900円×6回 |
| 5,000円×48回 | ボーナス28,200円×8回 |
| 4,000円×60回 | ボーナス24,500円×10回 |
| 6,900円×72回 | ボーナス なし |

## Macintosh™ Plus & SE



人の思考を妨げない使い易さ、育ちの良さが親しみやすい、マックメインメモリも2MBに。

### プラン231 マッキントッシュプラス基本セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| マッキントッシュプラス 2MB 漢字 | 398,000円 |
| アップル3.5ドライブ(800KB 外部FD) | 76,000円 |
| バブルジェットプリンター BJ-130A | 169,000円 |
| ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚 | 17,000円 |
| 定価合計 | 660,000円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 12,000円×36回 | ボーナス25,700円×6回 |
| 9,000円×48回 | ボーナス21,900円×8回 |
| 6,000円×60回 | ボーナス27,300円×10回 |
| 9,100円×72回 | ボーナス なし |

### プラン232 マッキントッシュSEバンドルセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| マッキントッシュ SE 2MB 漢字 FD | 598,000円 |
| アップルキーボード(J) | 30,000円 |
| バブルジェットプリンター BJ-130A | 169,000円 |
| エクセル 1.06(J) | 98,000円 |
| 日本語スーパーペイント | 39,800円 |
| イージーワード・イージーブックバンドルセット | 98,000円 |
| ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚 | 17,000円 |
| 定価合計 | 1,049,800円 |

クリーニングディスケット・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 18,000円×36回 | ボーナス47,500円×6回 |
| 14,000円×48回 | ボーナス36,800円×8回 |
| 10,000円×60回 | ボーナス40,700円×10回 |
| 14,500円×72回 | ボーナス なし |

# PC-8801MA2

# 新登場



ザッツ・
デジタル・
エンターテーナー

## プラン233　88MA2純正基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA2 | 168,000円 |
| PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ、回転台付) | 118,000円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 309,000円 |

クリーニングディスクサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 8,000円×18回 | ボーナス28,300円×3回 |
| 5,000円×24回 | ボーナス28,000円×4回 |
| 3,000円×36回 | ボーナス21,900円×6回 |
| 5,100円×48回 | ボーナス　なし |

## プラン234　88MA2本格ワープロセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA2 | 168,000円 |
| PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、回転台付) | 84,800円 |
| PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写プリンター) | 83,800円 |
| P1(ワープロソフト) | 40,000円 |
| PC-8872U(マウス) | 9,800円 |
| SR-007(縦型4段パソコンデスク) | 24,500円 |
| SR-007M(マウステーブル) | 5,800円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 440,180円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 9,000円×24回 | ボーナス28,100円×4回 |
| 6,000円×36回 | ボーナス20,500円×6回 |
| 4,000円×48回 | ボーナス19,800円×8回 |
| 6,100円×60回 | ボーナス　なし |

## プラン235　88MA2多機能セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA2 | 168,000円 |
| CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT) | 84,800円 |
| AP-800PC(80桁、48ドット熱転写カラー漢字プリンター) | 99,800円 |
| Shogun2(ワープロ、データベース、表計算、通信、グラフィック) | 34,800円 |
| PC-8872U(マウス) | 9,800円 |
| COMSTAR1212AT(1200bpsモデム) | 21,000円 |
| SR-007(縦型4段パソコンデスク) | 24,500円 |
| SR-007M(マウステーブル) | 5,800円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 471,980円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 10,000円×24回 | ボーナス29,700円×4回 |
| 6,000円×36回 | ボーナス25,700円×6回 |
| 4,000円×48回 | ボーナス23,900円×8回 |
| 6,600円×60回 | ボーナス　なし |

# PC-8801MA



鮮明なサウンドを実現する
ステレオ12音源搭載。

## プラン236　88MA超お買得基本セット　47%引

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA | 198,000円 |
| PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT) | 89,800円 |
| ラストハルマゲドン(RPG) | 7,800円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 318,600円 |

クリーニングディスクサービス

**特価169,800円**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 7,000円×18回 | ボーナス21,600円×3回 |
| 4,000円×24回 | ボーナス25,200円×4回 |
| 3,000円×36回 | ボーナス16,600円×6回 |
| 4,500円×48回 | ボーナス　なし |

## プラン237　88MAお買得ワープロセット　45%引

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA | 198,000円 |
| PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT) | 89,800円 |
| TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター) | 69,800円 |
| ユーカラーart(ワープロソフト・アート機能付) | 30,000円 |
| プリンターケーブル | 4,500円 |
| MK-MOUSE(マウス) | 7,800円 |
| SR-007(縦型4段パソコンラック) | 24,500円 |
| SR-007M(マウステーブル) | 5,800円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ラストハルマゲドン(RPG) | 7,800円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 461,480円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**特価249,800円**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 10,000円×18回 | ボーナス29,900円×3回 |
| 8,000円×24回 | ボーナス20,300円×4回 |
| 4,000円×36回 | ボーナス23,000円×6回 |
| 6,000円×48回 | ボーナス　なし |

## プラン238　88MA本格オーディオビジュアルセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA | 168,000円 |
| PC-KD863S | 118,000円 |
| TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター) | 69,800円 |
| プリンターケーブル | 4,500円 |
| PC-8801-17(65536色表示可能、スーパーインポーズ機能) | 49,800円 |
| PS88-012-2W(ビデオアートボードペイントツール) | 15,000円 |
| ミュージアムサウンドボードII(音楽作成ツール) | 12,800円 |
| MK-MOUSE(マウス) | 7,800円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 469,180円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 10,000円×24回 | ボーナス25,400円×4回 |
| 6,000円×36回 | ボーナス22,700円×6回 |
| 4,000円×48回 | ボーナス21,600円×8回 |
| 6,300円×60回 | ボーナス　なし |

# PC-8801FE

パソコンを自在に操る。
子供達に必要なのは、
そんな能力です。

新登場



## プラン239　88FE純正基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FE | 129,000円 |
| PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵CRT) | 138,000円 |
| PC-88D41-2W(N88-日本語BASICシステムディスク) | 16,000円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚 | 17,000円 |
| 定価合計 | 300,000円 |

クリーニングディスクサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 9,000円×18回 | ボーナス20,800円×3回 |
| 6,000円×24回 | ボーナス20,900円×4回 |
| 3,000円×36回 | ボーナス21,100円×6回 |
| 5,000円×48回 | ボーナス　なし |

## プラン240　88FEお買得ワープロセット　37%引

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FE | 129,000円 |
| PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、回転台付) | 84,800円 |
| TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター) | 69,800円 |
| プリンターケーブル | 4,500円 |
| ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付) | 30,000円 |
| PC-8872U(マウス) | 9,800円 |
| PC-88D41-2W(N88-日本語BASICシステムディスク) | 16,000円 |
| SR-007(縦型4段パソコンラック) | 24,500円 |
| SR-007M(マウステーブル) | 5,800円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚 | 17,000円 |
| 定価合計 | 391,680円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**特価245,000円**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 7,000円×24回 | ボーナス25,000円×4回 |
| 4,000円×36回 | ボーナス22,100円×6回 |
| 3,000円×48回 | ボーナス17,800円×8回 |
| 4,900円×60回 | ボーナス　なし |

# PC-88VA2・3

## プラン241　88VA2純正基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA2 | 298,000円 |
| PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付) | 118,000円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 439,000円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 10,000円×24回 | ボーナス24,300円×4回 |
| 6,000円×36回 | ボーナス22,000円×6回 |
| 4,000円×48回 | ボーナス21,000円×8回 |
| 6,200円×60回 | ボーナス　なし |

## プラン242　88VA2お買得ビジネスセット　34%引

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA2 | 298,000円 |
| PC-KD862(0.39ミリ、アートボード対応CRT) | 99,800円 |
| TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター) | 69,800円 |
| ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付) | 36,000円 |
| ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト) | 28,000円 |
| SR-007(縦型4段パソコンデスク) | 24,500円 |
| SR-007M(マウステーブル) | 5,800円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| プリンターケーブル | 4,500円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 589,880円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**特価389,000円**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 8,000円×36回 | ボーナス25,200円×6回 |
| 5,000円×48回 | ボーナス26,800円×8回 |
| 4,000円×60回 | ボーナス23,400円×10回 |
| 6,800円×72回 | ボーナス　なし |

## プラン243　88VA2ワープロアートセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA2 | 298,000円 |
| PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT) | 110,000円 |
| PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター) | 83,800円 |
| PS88-VA104-HMW(パーソナルインフォメーションツールPi) | 28,000円 |
| P1(ワープロソフト、図形編集) | 40,000円 |
| PC-88VA-11K(ビデオボード、スーパーインポーズ、デジタイズ) | 39,800円 |
| SR-007(縦型4段パソコンデスク) | 24,500円 |
| SR-007M(マウステーブル) | 5,800円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 653,380円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 10,000円×36回 | ボーナス26,400円×6回 |
| 7,000円×48回 | ボーナス25,100円×8回 |
| 5,000円×60回 | ボーナス25,900円×10回 |
| 8,000円×72回 | ボーナス　なし |

## プラン244　88VA3純正基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA3 | 398,000円 |
| PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き) | 118,000円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 539,000円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 8,000円×36回 | ボーナス24,100円×6回 |
| 6,000円×48回 | ボーナス20,000円×8回 |
| 4,000円×60回 | ボーナス22,700円×10回 |
| 6,700円×72回 | ボーナス　なし |

## プラン245　88VA3ワープロアートセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA3 | 398,000円 |
| PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ、回転台付) | 118,000円 |
| PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター) | 83,800円 |
| PS88-VA104-HMW(パーソナルインフォメーションツール) | 28,000円 |
| ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付) | 36,000円 |
| PC-88VA-11K(ビデオボード、スーパーインポーズ、デジタイズ) | 39,800円 |
| SR-007(縦型4段パソコンデスク) | 24,500円 |
| SR-007M(マウステーブル) | 5,800円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 757,380円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 12,000円×36回 | ボーナス29,300円×6回 |
| 9,000円×48回 | ボーナス24,600円×8回 |
| 7,000円×60回 | ボーナス23,600円×10回 |
| 9,400円×72回 | ボーナス　なし |

# お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

# 0120-009898

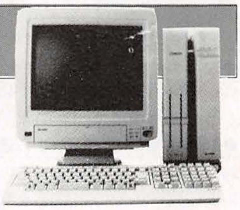
**受付時間**

**AM9:30▶PM9:00　電話一本即納!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 藤沢 | 0466(43)1775 | 静岡 | 0542(54)0696 |
| 札幌 | 011(771)4971 | 名古屋 | 052(581)4325 |
| 盛岡 | 0196(24)3172 | 大阪 | 06(362)5057 |
| 仙台 | 022(267)5371 | 広島 | 082(293)0811 |
| 新潟 | 0252(75)5076 | 福岡 | 092(481)0502 |
| 東京 | 03(226)9286 | FAX | 0466(43)1265 |

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

## X68000ACE



**ハードの余裕がフレンドリーなオペレーションを生みだしている。ますます熱くなるクリエイティブワークステーション**

### プラン246　X68000ACE純正お買得基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-60IC | 319,800円 |
| CZ-603D (0.31ミリ、高解像度CRT) | 84,800円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 427,600円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 10,000円×24回 | ボーナス24,800円×4回 |
| 6,000円×36回 | ボーナス22,300円×6回 |
| 4,000円×48回 | ボーナス21,300円×8回 |
| 6,200円×60回 | ボーナス　なし |

### プラン247　X68000ACE純正基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-601C | 319,800円 |
| CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT) | 119,800円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 462,600円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 6,000円×36回 | ボーナス26,100円×6回 |
| 4,000円×48回 | ボーナス24,200円×8回 |
| 3,000円×60回 | ボーナス22,200円×10回 |
| 5,700円×72回 | ボーナス　なし |

### プラン248　X68000ACEミュージックセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-60IC | 319,800円 |
| CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT) | 84,800円 |
| CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター) | 65,800円 |
| Music PRO68K(簡単操作の楽譜ワープロ) | 18,800円 |
| Sound PRO68K(FM音源サウンドエディタ) | 15,800円 |
| Sampling PRO 68K(高機能サンプリングエディタ) | 17,800円 |
| AN-160SP(アンプ内蔵スピーカーシステム) | 59,800円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 606,080円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 10,000円×36回 | ボーナス29,400円×6回 |
| 7,000円×48回 | ボーナス27,400円×8回 |
| 5,000円×60回 | ボーナス27,900円×10回 |
| 8,300円×72回 | ボーナス　なし |

## F1XDJ



**強化されたAV機能に高度な日本語機能をプラスしたMSX2+。**

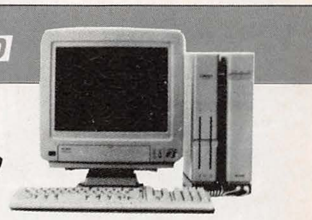
### プラン254　F1XDJ基本セット　36%引

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| HB-F1XDJ(MSX2+) | 69,800円 |
| DM-405(2000文字カラーCRT) | 67,800円 |
| FS-VC3011A(RGBCRTケーブル) | 3,000円 |
| 定価合計 | 140,600円 |

**特価　89,800円**

| | |
|---|---|
| 8,100円×12回 | ボーナス　なし |
| 5,600円×18回 | ボーナス　なし |
| 4,300円×24回 | ボーナス　なし |

## X68000ACE HD



**アートの領域へ。20MBハードディスクモデルますます洗練されたACE。**

### プラン249　X68000ACE HD お買得基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-611C | 399,800円 |
| CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT) | 84,800円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 507,600円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 7,000円×36回 | ボーナス27,300円×6回 |
| 5,000円×48回 | ボーナス23,800円×8回 |
| 3,000円×60回 | ボーナス26,800円×10回 |
| 6,400円×72回 | ボーナス　なし |

### プラン250　X68000ACE HD 純正基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-611C | 399,800円 |
| CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT) | 119,800円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 542,600円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 8,000円×36回 | ボーナス26,900円×6回 |
| 5,000円×48回 | ボーナス28,200円×8回 |
| 4,000円×60回 | ボーナス24,500円×10回 |
| 6,900円×72回 | ボーナス　なし |

### プラン251　X68000ACE HD アートセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-611C | 399,800円 |
| CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT) | 84,800円 |
| CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター) | 65,800円 |
| Z'S STAFF-PRO68K(グラフィックツール) | 58,000円 |
| PRINT-SHOP-PRO68K(高機能ポップアートツール) | 19,800円 |
| CZ-6TU(RGBシステムチューナ) | 35,800円 |
| CZ-6VTI(カラーイメージユニット) | 69,800円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット(5インチ2HD10枚) | 23,000円 |
| 定価合計 | 757,280円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 12,000円×36回 | ボーナス40,800円×6回 |
| 10,000円×48回 | ボーナス27,600円×8回 |
| 8,000円×60回 | ボーナス25,000円×10回 |
| 10,500円×72回 | ボーナス　なし |

### プラン252　X68000ACE HD ミュージックセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-611C | 399,800円 |
| CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT) | 119,800円 |
| CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター) | 65,800円 |
| MUSIC PRO-68K(楽譜ワープロ) | 18,800円 |
| SOUND PRO-68K(FM音源サウンドエディタ) | 15,800円 |
| ED-700(2段パソコンラック) | 27,000円 |
| A4カット紙100枚 | 480円 |
| ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 670,480円 |

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 12,000円×36回 | ボーナス26,800円×6回 |
| 9,000円×48回 | ボーナス22,700円×8回 |
| 7,000円×60回 | ボーナス22,000円×10回 |
| 9,200円×72回 | ボーナス　なし |

## A1WX



**賢く遊ぶトコトン遊ぶ、面白さ倍増のニューA1、登場。**

### プラン253　A1WX基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| FS-A1WX(MSX2+) | 69,800円 |
| TH-14G1(TV内蔵、専用CRT) | 66,000円 |
| FS-JM1(マウス) | 7,800円 |
| ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 166,600円 |

クリーニングディスクサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 10,400円×12回 | ボーナス　なし |
| 7,100円×18回 | ボーナス　なし |
| 5,500円×24回 | ボーナス　なし |

### プラン255　A1WX純正ワープロセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| FS-A1WX(MSX2+) | 69,800円 |
| TH-14G1(TV内蔵CRT) | 66,000円 |
| FS-PK1(24ドット熱転写漢字プリンター) | 42,800円 |
| FS-JM1(マウス) | 7,800円 |
| FS-VC3011A(CRT接続ケーブル) | 3,000円 |
| ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚 | 23,000円 |
| 定価合計 | 212,400円 |

クリーニングディスクサービス

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 13,800円×12回 | ボーナス　なし |
| 9,500円×18回 | ボーナス　なし |
| 7,300円×24回 | ボーナス　なし |
| 5,100円×36回 | ボーナス　なし |

# 商品今すぐ!!夏のボーナス一括払いOK。

新歩人の情報ターミナル　WAVE EYE


山下章先生講演風景 at IPLショールーム

# 今年もさらに充実したサービスで安心をお届けいたします。

ありがとう70000人！
70000人もの方々が体感したIPL安心の保証

**70,000人もの人々が体感した安心感。**
**――信頼のIPLワンタッチワイドサポート**

●業界初、IPLでこそ成し得た3倍保証。
メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証とグッと長期間の保証を実施。末長く安心してご利用いただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制。

●IPLだからこそ初期不良への保証も万全。交換期間も1ヶ月ともっとも長期間です。

**こんなにかかる修理費用**
プリンタヘッド交換￥29,500以上/98シリーズメインボード交換￥21,600以上/ドライブ交換￥13,200以上

●安心のサポート。IPLキーボードレッスン無料で添付。
目でさがさず、指がキーボードを確実に覚えて、プログラミング上達に格段の差がつくレッスン用ソフト(￥9,800)をPC-98シリーズに無料で添付。

●IPLの実績から実戦・初の通信教育制度。
初めてコンピュータを手にしたその日から安心してお使いいただける様、IPL独自の通信教育制度です。もちろん受講料は無料です。

**比べてほしいから、ご紹介します。**
**さらにお買得IPLクレジット**

●ステップアップクレジットがおトク。
まず月々1,000円からスタートして2年後から3,000円へアップ。ボーナスも1年後1万円。3年後3万円。また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスも1年後1万円。3年後3万円、また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスのみ年一回のお支払いもOK。さらにお支払い回数も1回払いから最長72回までご自由に設定が可能です。

●追加購入もクレジットだから便利。
追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●THANKS70000人フェア!! お買得感をじっくり比べて下さい。

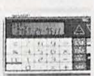
## ORDER TELEPHONE
電話受付:AM10:00～PM8:00 水曜定休日

本 社 0467-24-7511
大 阪 06-311-2736

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 銀 座 | 03-541-3058 | 青 山 | 03-470-0061 | 札 幌 | 011-621-1444 |
| 仙 台 | 022-266-0531 | 広 島 | 082-293-7881 | 福 岡 | 092-481-2644 |

| | |
|---|---|
| 商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡) | 0467-24-1154 |
| メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応) | 0467-24-0453 |
| FAX(ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに) | 0467-24-0561 |
| ご注文お問合せ | 0467-24-1154 |
| ビギナーズ・ホットライン | 0467-24-0941 |
| 下取りホットライン | 0467-24-2040 |

# 15のチャンスで魅力倍増！
今お買い上げの方に、うれしいプレゼント進呈中!!



ジョイカード


1. 期間中、システムでお買い上げの方、先着200名様に、**電話帳電卓**をプレゼント。(電話番号・スケジュールを記憶、10桁電卓機能付)
2. 期間中、デスク(SA-600)をお買上げの方全員に、A-300(**原稿用スタンド**￥8,000)をプレゼント。
3. 期間中、シャープ製品をシステムでお買上げの方にCZ-8NJ1(**ジョイカード**)をプレゼント。
4. 期間中、富士通AV40EXを本体、モニタープリンターのセットでお買上げの方全員に、**チルト台**(￥5,800)、**ケーブル**(￥10,000)をプレゼント
5. 期間中、富士通FMR50LTとプリンターをセットでお買上げの方全員に**日本語MS-DOSⓇV3.1**(￥18,000)をプレゼント
6. 期間中、エプソン286VEシリーズをお買上げの方全員に**ダストカバー**(PC-286DC)プレゼント
7. 期間中、エプソン286LEシリーズをお買上げの方全員に**キャリングケース**PC-286LCC(￥10,000)をプレゼント
8. 期間中、エプソンHG-3000,800をお買上げの方全員に**毛筆ワープロ**(エプソン)をプレゼント
9. 期間中、エプソンAP-800(シャープ用)をお買上げの方全員に**ケーブル**(￥8,800)得々パックをプレゼント
10. 期間中、エプソン286VEシリーズをお買上げの方全員に**マウス**(286MS￥9,800)をプレゼント
11. 期間中、エプソンAP-550シリーズをお買上げの方全員に、**得々パック**をプレゼント
12. 期間中、エプソンVP-4800をお買上げの方全員に**フイルムリボン**プレゼント
13. 期間中、エプソンGT-1000をお買上げの方全員に**RS-232Cケーブル**(￥7,700)をプレゼント
14. 期間中SHARP超高解像度ディスプレイCU-14CDをお買上げの方全員に**チルト台**￥5,800をプレゼント
15. 期間中、セットでお買上げのご希望の方に**モデム**(SR-30￥19,800)をプレゼント

超低金利 ………　組合せ自由　全国無料配送

※今回掲載の製品は、1月8日より2月8日までの期間に限らせていただきます。

# NEC

## NEC PC-8801FE

### アクセス No.B0201

価格¥256,200 ➡ IPL超特価

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D*2FDD) | ¥129,000 |
| PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き) | ¥84,800 |
| 3Mブランクディスケット(5"2D*10枚) | ¥17,000 |
| ラストハルマゲドン | ¥7,800 |
| イースII | ¥7,800 |
| ソーサリアン | ¥9,800 |
| ニューイヤープレゼント!(ゲームソフト2本) | プレゼント中 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付,ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥1,100** ×48回 ボーナス2.0万×8回 標準価格¥256,200

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥2,000×60回 | 1.0万×10回 |
| ¥3,200×72回 | なし |
| ¥2,400×36回 | 2.0万×6回 |
| ¥5,100×24回 | 2.0万×4回 |

### アクセス No.B0202

価格¥317,200 ➡ IPL超特価

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D*2FDD) | ¥129,000 |
| PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付) | ¥110,000 |
| 3Mブランクディスケット(5"2D*10枚) | ¥17,000 |
| PC-8801-25(サウンドボードII) | ¥39,800 |
| ソーサリアン | ¥9,800 |
| ソーサリアンユーティリティー(ユーティリティディスクVol.1) | ¥3,800 |
| イースII | ¥7,800 |
| ニューイヤープレゼント!(ゲームソフト2本) | プレゼント中 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付,ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥1,500** ×60回 ボーナス2.0万×10回 標準価格¥317,200

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥2,000×54回 | 2.0万×9回 |
| ¥3,200×42回 | 2.0万×7回 |
| ¥4,100×36回 | 2.0万×6回 |
| ¥5,000×24回 | 3.48万×4回 |

### アクセス No.B0203

価格¥393,600 ➡ IPL超特価

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D*2FDD) | ¥129,000 |
| PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー) | ¥138,000 |
| 3Mブランクディスケット(5"2D*10枚) | ¥17,000 |
| PC-8872U(マウス) | ¥9,800 |
| ユーカラart(文と絵同時表示,通信,カラー出力) | ¥30,000 |
| AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可) | ¥69,800 |
| お得なパック(下書き用マルチタイム,カラーカートリッジリボンA4紙200枚) | プレゼント中 |
| パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント¥19800) | プレゼント中 |
| SR-30用ケーブル ¥5000 | プレゼント中 |
| ニューイヤープレゼント!(ゲームソフト2本) | プレゼント中 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付,ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥1,000** ×72回 ボーナス2.51万×12回 標準価格¥393,600

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥2,600×60回 | 2.0万×10回 |
| ¥3,800×48回 | 2.0万×8回 |
| ¥4,200×36回 | 3.0万×6回 |
| ¥8,000×24回 | 3.25万×4回 |

## NEC PC-8801 MA2

### アクセス No.B0204

価格¥494,200 ➡ IPL超特価

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD) | ¥168,000 |
| PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ,スピーカ,チルトスタンド付) | ¥118,000 |
| 3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚) | ¥2,400 |
| PC-8801-17(ビデオアートボード65536表示スーパーインポーズ可) | ¥49,800 |
| PS88-012-2W(ビデオアートボードペイントツール) | ¥15,000 |
| PC-8801-25(サウンドボードII) | ¥39,800 |
| PC-8872U(マウス) | ¥9,800 |
| AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可) | ¥69,800 |
| お得なパック(下書き用マルチタイム,カラーカートリッジリボンA4紙200枚) | プレゼント中 |
| ニューイヤープレゼント!(ゲームソフト2本) | プレゼント中 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付,ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥1,500** ×72回 ボーナス3.0万×12回 標準価格¥494,200

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥2,500×60回 | 3.0万×10回 |
| ¥5,000×48回 | 2.4万×8回 |
| ¥6,600×36回 | 3.0万×6回 |
| ¥8,600×24回 | 5.0万×4回 |

### アクセス No.B0205

価格¥472,100 ➡ IPL超特価

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD) | ¥168,000 |
| PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き) | ¥84,800 |
| 3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚) | ¥2,400 |
| P.1(ピーワン)(直接作画,写真取込,拡大縮小重ね合わせハードコピー機能付) | ¥40,000 |
| PC-PR406HS(10"24ピン漢字ハガキ飾り文字可スキャナ付カラープリンタ) | ¥138,000 |
| PC-CA601(RS-232Cケーブル(ノーマル)モデム カプラ用) | ¥7,500 |
| PC-8872U(マウス) | ¥9,800 |
| ニューイヤープレゼント!(ゲームソフト2本) | プレゼント |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥2,600** ×72回 ボーナス2.0万×12回 標準価格¥472,100

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥3,600×60回 | 2.0万×10回 |
| ¥5,000×48回 | 2.0万×8回 |
| ¥5,700×36回 | 3.0万×6回 |
| ¥9,800×24回 | 3.5万×4回 |

### アクセス No.B0206

価格¥315,800 ➡ IPL超特価

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD) | ¥168,000 |
| PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー) | ¥138,000 |
| PC-8872U(マウス) | ¥9,800 |
| ニューイヤープレゼント!(ゲームソフト2本) | プレゼント中 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付,ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥1,500** ×60回 ボーナス2.0万×10回 標準価格¥315,800

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥2,500×48回 | 2.0万×8回 |
| ¥3,000×42回 | 2.13万×7回 |
| ¥4,200×36回 | 2.0万×6回 |
| ¥5,900×24回 | 3.0万×4回 |

(¥) 月々わずか1000円

COMPUTER CREATION
**IPL**
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ヒル
鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

# 安心の3倍保証

## NEC PC-88 VA2

### アクセス No.B0207

価格¥622,200 ➡ IPL超特価

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス,アニメフレーマ添付) | ¥298,000 |
| PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ,スピーカ,チルトスタンド付) | ¥118,000 |
| PC-88VA-11K(ビデオボード) | ¥39,800 |
| PS88-VA104-HMW(絵,音,文字,アニメーションを1画面でカード感覚で統合OK) | ¥28,000 |
| ユーカラVA(ワープロ機能,グラフィック機能,通信機能) | ¥36,000 |
| AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可) | ¥99,800 |
| APCRP2(リベンパック(全2本,銀1本)年賀状,クリスマスカード等) | ¥2,600 |
| お得なパック(下書きマルチタイム,カラーカートリッジリボンA4紙200枚) | プレゼント |
| ニューイヤープレゼント!(ゲームソフト2本) | プレゼント |
| パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント¥19800) | プレゼント |
| SR-30用ケーブル(¥5000) | プレゼント |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付,ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥3,000** ×72回 ボーナス3.08万×12回 標準価格¥622,200

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥4,800×72回 | 2.0万×12回 |
| ¥4,500×60回 | 3.0万×10回 |
| ¥5,000×54回 | 3.28万×9回 |
| ¥9,600×36回 | 3.0万×6回 |

### アクセス No.B0208

価格¥512,600 ➡ IPL超特価

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス,アニメフレーマ添付) | ¥298,000 |
| PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き) | ¥84,800 |
| 3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚) | ¥24,000 |
| AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可) | ¥69,800 |
| ユーカラVA(ワープロ機能,グラフィック機能,通信機能) | ¥36,000 |
| パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント¥19800) | プレゼント |
| SR-30用ケーブル(¥5000) | プレゼント |
| お得なパック(下書き用マルチタイム,カラーカートリッジリボンA4紙200枚) | プレゼント |
| ニューイヤープレゼント!(ゲームソフト2本) | プレゼント |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付,ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥1,300** ×72回 ボーナス3.0万×12回 標準価格¥512,600

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥4,000×60回 | 2.0万×10回 |
| ¥3,100×54回 | 3.0万×9回 |
| ¥5,000×42回 | 3.0万×7回 |
| ¥5,000×36回 | 3.8万×6回 |

## ビギナーズ・ホットライン

初心者の方々のために、常設の無料相談窓口を設けました。お気軽にご利用ください。

**0467-24-0941**

輸送上のトラブルにも対応

お申し込みはナンバーでお願いします。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

Jan.8～Feb.8

## アクセス No.B0210

**価格¥523,400 ➡ IPL超特価**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付) | ¥298,000 |
| PC-TV453N(0.35ビデオアートボード対応・チルトスタンド付) | ¥138,000 |
| PC-88VA-11K(ビデオボード) | ¥ 39,800 |
| PS88-VA104-HMW(絵、音、文字、アニメーションを1画面でカード感覚で統合OK) | ¥ 28,000 |
| ソーサリアン | ¥ 9,800 |
| ラストハルマゲドン | ¥ 9,800 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥ 0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥ 0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥ 0 |

**¥3,000**×72回 ボーナス2.28万×12回　標準価格¥523,400

| | |
|---|---|
| ¥ 4,600×60回 | ボーナス 2.0万×10回 |
| ¥ 4,500×48回 | ボーナス 3.0万×8回 |
| ¥ 7,200×36回 | ボーナス 3.0万×6回 |
| ¥ 9,500×24回 | ボーナス 5.0万×4回 |

### NEC PC-88 VA3

## アクセス No.B0211

**価格¥568,000 ➡ IPL超特価**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA3(16ビット1M5"2FDD9.3M3.5"1FDDマウス付) | ¥398,000 |
| PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付) | ¥118,000 |
| 3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚) | ¥ 24,000 |
| PS-88-VA105-HMW(ミュージックツール、マウスで楽譜作成、サウンド機能フル演奏) | ¥ 28,000 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥ 0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥ 0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥ 0 |

**¥2,000**×72回 ボーナス3.0万×122回　標準価格¥568,000

| | |
|---|---|
| ¥ 3,600×72回 | ボーナス 2.0万×122回 |
| ¥ 4,800×54回 | ボーナス 2.5万×9回 |
| ¥ 7,500×36回 | ボーナス 3.0万×6回 |
| ¥ 9,800×24回 | ボーナス 5.0万×4回 |

◆日曜・祭日指定配達◆

### NEC PC-9801 UV II

## アクセス No.B0225

**価格¥547,600 ➡ IPL超特価**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD) | ¥265,000 |
| PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き) | ¥ 84,800 |
| 一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト) | ¥ 58,000 |
| AP-800PC(初の美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可) | ¥ 99,800 |
| APCRP2(リボンパック(全2本、銀1本)年賀状、クリスマスカード等) | ¥ 2,600 |
| PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) | ¥ 10,000 |
| イースII | ¥ 7,800 |
| 信長の野望全国版 | ¥ 9,800 |
| 大戦略II | ¥ 9,800 |
| お得なパック(下書き用マルチタイム、カラーカートリッジリボンA4紙200枚) | プレゼント中 |
| 電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付) | プレゼント中 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロ) | ¥ 0 |
| IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。) | ¥ 0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥ 0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥ 0 |

**¥2,000**×72回 ボーナス3.0万×12回　標準価格¥547,600

| | |
|---|---|
| ¥ 4,800×60回 | ボーナス 2.0万×10回 |
| ¥ 4,800×48回 | ボーナス 3.0万×8回 |
| ¥ 7,600×36回 | ボーナス 3.0万×6回 |
| ¥10,000×24回 | ボーナス 5.0万×4回 |

### NEC PC-9801 VM II

## アクセス No.B0228

**価格¥607,200 ➡ IPL超特価**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801VM11(V30(10/8MHz)1Mバイト FDD×2、HDD内蔵可) | ¥328,000 |
| CU-14CD(超高解像度、31オーバースキャン2000/4050字カラー) | ¥ 84,800 |
| 3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚) | ¥ 24,000 |
| 一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト) | ¥ 58,000 |
| PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) | ¥ 10,000 |
| AP-800PC(初の美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可) | ¥ 99,800 |
| APCRP2(リボンパック(全2本、銀1本)年賀状、クリスマスカード等) | ¥ 2,600 |
| お得なパック(下書き用マルチタイム、カラーカートリッジリボンA4紙200枚) | プレゼント中 |
| TF-14ED(上下左右角度調節自由 チルト台 ¥5800) | プレゼント中 |
| 電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付) | プレゼント中 |
| IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。) | ¥ 0 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥ 0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥ 0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥ 0 |

**¥3,000**×72回 ボーナス2.55万×12回　標準価格¥607,200

| | |
|---|---|
| ¥ 5,100×60回 | ボーナス 2.0万×10回 |
| ¥ 5,100×48回 | ボーナス 3.0万×8回 |
| ¥ 8,100×36回 | ボーナス 3.0万×6回 |
| ¥10,100×30回 | ボーナス 3.3万×5回 |

**8ヶ月先からOK** お支払い

翌月1ヶ月から自由に設定
'89・9月からお支払OK

### NEC PC-9801 RA2

## アクセス No.B0230

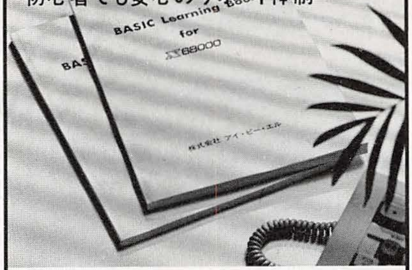
**価格¥1,241,100 ➡ IPL超特価**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上) | ¥498,000 |
| N5913L(G)(超高解像度0.31反射防止処理、上下左右方向調節可) | ¥138,000 |
| PC-PR201H3(15"24ピン漢字65字/秒カラー、ハガキ可、トラクタ付) | ¥225,000 |
| PS98-507-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/日本語MS-WINDOW) | ¥ 20,000 |
| Lotus 1-2-3(世界No.1 超高速、表計算グラフ処理データベース) | ¥ 98,000 |
| Lotus 1-2-3ガイド(Lotus1-2-3の高機能を分かり易く解説) | ¥ 2,400 |
| PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する) | ¥ 18,000 |
| DISKで学ぶMS-DOS(実際にパソコン上で実行しながら無理なくMS-DOSを学ぶ) | ¥ 15,000 |
| 一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト) | ¥ 58,000 |
| 花子(図形まじり文書作成ソフト、オリジナリティを追求) | ¥ 58,000 |
| GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力) | ¥ 44,800 |
| HUPRNT名筆98(暑中見舞、御礼状、案内状、御祝、宛名書、毛筆4書体で活躍) | ¥ 29,800 |
| PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) | ¥ 10,000 |
| 3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚) | ¥ 24,000 |
| ペーパー15インチ(500枚) | ¥ 2,100 |
| パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント¥19800) | プレゼント中 |
| SR-30用ケーブル ¥5000 | プレゼント中 |
| 電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付) | プレゼント中 |
| IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。) | ¥ 0 |
| 添削付通信講座(信頼の"信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロ) | ¥ 0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥ 0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥ 0 |

**¥7,300**×72回 ボーナス5.0万×12回　標準価格¥1,241,100

| | |
|---|---|
| ¥10,000×72回 | ボーナス 3.33万×12回 |
| ¥ 9,700×60回 | ボーナス 5.0万×10回 |
| ¥13,300×48回 | ボーナス 5.0万×8回 |
| ¥19,600×36回 | ボーナス 5.0万×6回 |

初心者でも安心のサポート体制




### NEC PC-9801 RX2

## アクセス No.B0229

**価格¥706,400 ➡ IPL超特価**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801RX2(12/10MHz, 80286V30, 1MB5"FDD*2) | ¥398,000 |
| PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー) | ¥138,000 |
| 一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト) | ¥ 58,000 |
| AP-800PC(初の美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可) | ¥ 99,800 |
| APCRP2(リボンパック(全2本、銀1本)年賀状、クリスマスカード等) | ¥ 2,600 |
| PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) | ¥ 10,000 |
| お得なパック(下書き用マルチタイム、カラーカートリッジリボンA4紙200枚) | プレゼント中 |
| 電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付) | プレゼント中 |
| IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。) | ¥ 0 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥ 0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥ 0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥ 0 |

**¥3,000**×72回 ボーナス3.61万×12回　標準価格¥706,400

| | |
|---|---|
| ¥ 5,000×72回 | ボーナス 2.41万×12回 |
| ¥ 5,000×60回 | ボーナス 3.28万×10回 |
| ¥ 7,600×48回 | ボーナス 3.0万×8回 |
| ¥10,000×36回 | ボーナス 3.72万×6回 |

## SHARP

### SHARP X-68000

## アクセス No.B0215

**価格¥510,400 ➡ IPL超特価**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-601C(CPU68000, 2Mバイト, 65536同時発色) | ¥319,800 |
| CZ-601D(.39ミリ, アナログ3モード・オートスキャン) | ¥119,800 |
| CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!) | ¥ 5,800 |
| 3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚) | ¥ 24,000 |
| 源平討魔伝 | ¥ 7,800 |
| 信長の野望/全国版 | ¥ 9,800 |
| スペース ハリヤー | ¥ 6,800 |
| ザ.リターン.オブ.イシター | ¥ 7,800 |
| ドラゴンスピリット | ¥ 8,800 |
| CZ-8NJ1(ジョイカード) | プレゼント中 |
| X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥ 0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム) | ¥ 0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥ 0 |

**¥3,100**×72回 ボーナス2.0万×12回　標準価格¥510,400

| | |
|---|---|
| ¥ 4,100×60回 | ボーナス 2.0万×10回 |
| ¥ 4,800×48回 | ボーナス 2.5万×8回 |
| ¥ 6,500×36回 | ボーナス 3.0万×6回 |
| ¥ 8,400×24回 | ボーナス 5.0万×4回 |

**夏 冬**
**ボーナス2回払い**

超低金利……… 組合せ自由 全国無料配送

※今回掲載の製品は、1月8日より2月8日までの期間に限らせていただきます。

### アクセス No.B0216

価格¥510,000 ➡ IPL超特価

| 品目 | 価格 |
|---|---|
| CZ-601C(CPU68000, 2Mバイト, 65536同時発色) | ¥319,800 |
| CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式) | ¥139,800 |
| 源平討魔伝 | ¥7,800 |
| ドラゴンスピリット | ¥8,800 |
| ラストハルマゲドン | ¥9,800 |
| 3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚) | ¥24,000 |
| CZ-8NJ1(ジョイカード) | プレゼント |
| X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥2,900**×72回 ボーナス2.0万×12回　標準価格¥510,000

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥3,900×60回 | ボーナス 2.0万×10回 |
| ¥3,700×48回 | ボーナス 3.0万×8回 |
| ¥6,200×36回 | ボーナス 4.0万×6回 |
| ¥10,000×24回 | ボーナス 3.8万×4回 |

### アクセス No.B0218

価格¥683,300 ➡ IPL超特価

| 品目 | 価格 |
|---|---|
| CZ-601C(CPU68000, 2Mバイト, 65536同時発色) | ¥319,800 |
| CZ-601D(.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン) | ¥119,800 |
| CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!) | ¥5,800 |
| CZ-213MS(MUSIC PRO 68K) | ¥18,800 |
| CZ-214MS(SOUND FRO 68K) | ¥15,800 |
| CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ) | ¥17,800 |
| AN-160SP(アンプ内蔵スピーカーシステム2本組) | ¥59,800 |
| CZ-8PC3(10"カラー熱転写, ハガキ可。漢字53字/秒) | ¥65,800 |
| CZ-232AS(熱血高校ドッジボール部) | ¥7,800 |
| XE-1 PRO(ジョイスティック) | ¥9,500 |
| CZ-218AS(沙羅曼蛇) | ¥8,800 |
| ラストハルマゲドン | ¥9,800 |
| 3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚) | ¥24,000 |
| 電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK電卓機能付) | プレゼント中 |
| X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥3,000**×72回 ボーナス3.59万×12回　標準価格¥683,300

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥5,000×72回 | ボーナス 2.39万×12回 |
| ¥5,000×60回 | ボーナス 3.25万×10回 |
| ¥7,500×48回 | ボーナス 3.0万×8回 |
| ¥9,800×36回 | ボーナス 3.8万×6回 |

SHARP X68000 ACE HD

### アクセス No.B0220

価格¥808,400 ➡ IPL超特価

| 品目 | 価格 |
|---|---|
| CZ-611C(20MHDD搭載、65536色発色、FM8音源美蔵) | ¥399,800 |
| CZ-603D(超高解像度0.31ドット14"チルト台付) | ¥84,800 |
| CZ-6BE1A(1MB増設RAMボード/CZ-601, 611用) | ¥38,000 |
| CZ-8NS1(フルカラーA4ズーム機能色ずれの少ない線順次方式ソフト付き■) | ¥188,000 |
| AP-800(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可) | ¥97,800 |
| シャーププリンタケーブル | プレゼント中 |
| お得なパック(下書き用マルチタイム, カラーカートリッジリボンA4紙200枚) | プレゼント中 |
| X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥2,400**×72回 ボーナス5.0万×12回　標準価格¥808,400

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥5,000×72回 | ボーナス 3.39万×12回 |
| ¥7,400×60回 | ボーナス 3.0万×10回 |
| ¥9,900×48回 | ボーナス 3.0万×8回 |
| ¥10,800×36回 | ボーナス 5.0万×6回 |

### アクセス No.B0219

価格¥691,600 ➡ IPL超特価

| 品目 | 価格 |
|---|---|
| CZ-611C(20MHDD搭載。65536色発色、FM8音源内蔵) | ¥399,800 |
| CZ-611D(.31ミリ、アナログ3モードオートスキャン) | ¥145,000 |
| CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!) | ¥5,800 |
| CZ-213MS(MUSIC PRO 68K) | ¥18,800 |
| CZ-214MS(SOUND PRO 68K) | ¥15,800 |
| CZ-8PC3(10"カラー熱転写, ハガキ可。漢字53字/秒) | ¥65,800 |
| ザ.リターン.オブ.イシター | ¥7,800 |
| ドラゴンスピリット | ¥8,800 |
| 3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚) | ¥24,000 |
| CZ-8NJ1(ジョイカード) | プレゼント |
| X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥3,000**×72回 ボーナス3.58万×12回　標準価格¥691,600

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥5,000×72回 | ボーナス 2.37万×12回 |
| ¥5,400×60回 | ボーナス 3.0万×10回 |
| ¥7,500×48回 | ボーナス 3.0万×8回 |
| ¥9,800×36回 | ボーナス 3.8万×6回 |

### アクセス No.B0221

価格¥622,800 ➡ IPL超特価

| 品目 | 価格 |
|---|---|
| CZ-611C(20MHDD搭載、65536色発色、FM8音源内蔵) | ¥399,800 |
| CZ-601D(.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン) | ¥119,800 |
| CZ-8PC3(10"カラー熱転写, ハガキ可。漢字53字/秒) | ¥65,800 |
| CZ-231AS(フルスロットル) | ¥8,800 |
| CZ-218AS(沙羅曼蛇) | ¥8,800 |
| CZ-221HS(NEW PrintShop様々なカードなどを自由に作成 | ¥19,800 |
| 電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK 電卓機能付) | プレゼント中 |
| X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥3,000**×72回 ボーナス3.17万×12回　標準価格¥622,800

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥5,000×72回 | ボーナス 2.0万×12回 |
| ¥4,600×60回 | ボーナス 3.0万×10回 |
| ¥6,600×48回 | ボーナス 3.0万×8回 |
| ¥9,900×36回 | ボーナス 3.0万×6回 |

## FUJITSU

FUJITSU FM77AV40SX

### アクセス No.B0233

価格¥380,600 ➡ IPL超特価

| 品目 | 価格 |
|---|---|
| FM-77AV40SX(ビデオ編集機能強化、26万色デジタイズ、漢字テロップ可) | ¥178,000 |
| FMDPC232D(15"カラーCRTディスプレイ、4000文字対応) | ¥89,800 |
| FMDP-ST01(チルト台(FMDPC231D用) | プレゼント |
| FMMO-101(インテリジェントマウス) | ¥12,800 |
| FMPR-204(B)(W)(24ドットカラー漢字熱転写10") | ¥80,000 |
| リボンカセット(黒, カラー)(各1本 FMPR-203B2用) | プレゼント中 |
| FMPR-203T1(B2用トラクタユニット) | プレゼント中 |
| FMCBL202(FM77シリーズ用プリンタケーブル) | プレゼント中 |
| B273D091(FMミュージックエディタII V1.1) | ¥20,000 |
| 電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュールメモOK 電卓機能付) | ¥0 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥1,800**×72回 ボーナス1.8万×12回　標準価格¥380,600

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥2,200×60回 | ボーナス 2.0万×10回 |
| ¥4,200×48回 | ボーナス 1.5万×8回 |
| ¥4,800×72回 | ボーナス なし |
| ¥5,600×60回 | ボーナス なし |

COMPUTER CREATION
IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ヒル
鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

## 安心の3倍保証

## EPSON

EPSON PC-286LE STD

### アクセス No.B0231

価格¥756,000 ➡ IPL超特価

| 品目 | 価格 |
|---|---|
| PC-286LE-STD(8階調表示白液晶3.5"FDD*2) | ¥368,000 |
| PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー) | ¥138,000 |
| PC-286LTP(テンキーパット(数値入力を楽にする為に必携!)) | ¥17,000 |
| PC-286P03(日本語MS-DOS/Ver3.1) | ¥18,000 |
| 一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト) | ¥58,000 |
| PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) | ¥9,800 |
| PC-286LIS(ハンディスキャナ) | ¥44,800 |
| AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可) | ¥99,800 |
| APCRP2(リボンパック(金2本、銀1本)年賀状、クリスマスカード等!) | ¥2,600 |
| お得なパック(下書き用マルチタイム, カラーカートリッジリボンA4紙200枚) | プレゼント中 |
| PC-286LCC(携帯に便利キャリングケースもちろんホコリ除けにも) | プレゼント中 |
| 電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュールメモOK 電卓機能付) | プレゼント中 |
| 添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保証書付き) | ¥0 |

**¥1,600**×72回 ボーナス5.0万×12回　標準価格¥756,000

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥4,900×72回 | ボーナス 3.0万×12回 |
| ¥6,400×60回 | ボーナス 3.0万×10回 |
| ¥8,000×48回 | ボーナス 3.42万×8回 |
| ¥9,400×36回 | ボーナス 5.0万×6回 |

## 組み合せ自由

### アクセス No.B0232

価格¥597,800 ➡ IPL超特価

| 品目 | 価格 |
|---|---|
| PC-286VE-STD(CPU80286, 12MHz, 5"2FDD) | ¥298,000 |
| PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付) | ¥110,000 |
| 一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト) | ¥58,000 |
| GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力) | ¥44,800 |
| VP-500PC(10"24ピン漢字半角4倍角1/4角ハガキ可漢字67/秒) | ¥87,000 |
| PC286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)¥9800) | プレゼント中 |
| PC-286DC(コンピューターの大敵のホコリを防ぐダストカバー) | プレゼント中 |
| IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます。) | ¥0 |
| 添削付店信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー) | ¥0 |
| 初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!) | ¥0 |
| 安心の3倍保証(IPL保書付き) | ¥0 |

**¥2,500**×72回 ボーナス3.0万×12回　標準価格¥597,800

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| ¥4,200×72回 | ボーナス 2.0万×12回 |
| ¥3,700×60回 | ボーナス 3.0万×10回 |
| ¥8,500×36回 | ボーナス 3.0万×6回 |
| ¥9,800×30回 | ボーナス 3.8万×5回 |

◆ 初期不良交換期間1ケ月 ◆

日曜・祭日・指定日配送OK!　輸送上のトラブルにも対応　お申し込みはナンバーでお願いします。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

クレジット
金利大幅
ダウン!!

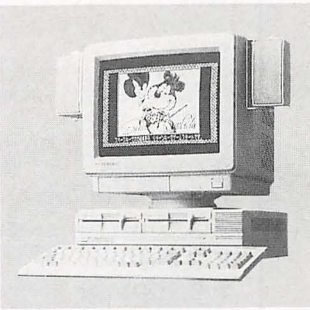
COMPUTER BANK

J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(797)1221

# PC-8801MA2/FE

こんどのPC-8801MA2・FE
この高性能・高機能が、僕たちの感性になる。



ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能など、魅力のサウンド機能をはじめ、高速連文節変換日本語機能まで、やりたいことが山ほどできる、New PC-8801MA2。
テレビとつなげる本格パソコンPC-8801FE。

**注文No.A-0211**

| | |
|---|---|
| NEC PC-8801MA2 | ¥168,000 |
| NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ) | ¥118,000 |
| 標準価格合計 | ¥286,000 |
| 現金特別価格 | ~~¥286,000~~ |

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,100×30回〔ボーナス〕¥21,000×5回
②¥9,100×18回〔ボーナス〕¥27,000×3回
¥8,600×30回〔ボーナス〕無し

**注文No.A-0212**

| | |
|---|---|
| NEC PC-8801FE | ¥129,000 |
| NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ) | ¥118,000 |
| 標準価格合計 | ¥247,000 |
| 現金特別価格 | ~~¥247,000~~ |

大特価にて提供中

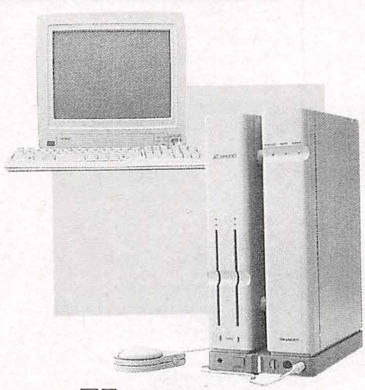
お支払例
①¥5,200×24回〔ボーナス〕¥23,000×4回
②¥9,000×16回〔ボーナス〕¥33,000×2回
③¥9,100×24回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

# X68000

"ついにベールが剝された!"68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。

- 機能美あふれるハイコンパクト設計。
- 32ビットへの移行がスムースに行える将来性を見越した68000CPUを採用。
- メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備(最大12Mバイト)。
- クロックは10MHzのハイスピード。
- アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムースな動きの本格G.Gが楽しめる。
- ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L、R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がる。
- もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装、日本語処理機能は強力。



**注文No.A-0221**

| | |
|---|---|
| SHARP CZ-601C | ¥319,800 |
| SHARP CZ-601D | ¥119,800 |
| 標準価格合計 | ¥439,600 |
| 現金特別価格 | ~~¥439,600~~ |

大特価にて提供中

**注文No.A-0222**

| | |
|---|---|
| SHARP CZ-611C | ¥399,800 |
| SHARP CZ-601D | ¥119,800 |
| 標準価格合計 | ¥519,600 |
| 現金特別価格 | ~~¥519,600~~ |

大特価にて提供中

**注文No.A-0223**

| | |
|---|---|
| SHARP CZ-601C | ¥319,800 |
| SHARP CZ-601D | ¥119,800 |
| SHARP CZ-6STI(チルトスタンド) | ¥5,800 |
| 標準価格合計 | ¥445,400 |
| 現金特別価格 | ~~¥445,400~~ |

大特価にて提供中

**注文No.A-0224**

| | |
|---|---|
| SHARP CZ-611C | ¥399,800 |
| SHARP CZ-601D | ¥119,800 |
| SHARP CZ-6STI(チルトスタンド) | ¥5,800 |
| SHARP CZ-6VTI(カラーイメージユニット) | ¥69,800 |
| 標準価格合計 | ¥595,200 |
| 現金特別価格 | ~~¥595,200~~ |

大特価にて提供中

当社は X68000 PRO SHOPです。

■周辺機器　大特価にて提供中

| 品番 | 品名・内容 | 定価 |
|---|---|---|
| CZ-601D | 15型カラーディスプレイテレビ | ¥119,800 |
| CZ-611D | 15型カラーディスプレイテレビ | ¥145,000 |
| CZ-603D | 14型カラーディスプレイ | ¥84,800 |
| CZ-6STI | 601D・611D用チルトスタンド | ¥5,800 |
| CU-21CD・ | 21型カラーディスプレイ | ¥139,800 |
| CZ-6TU | RGBシステムチューナー | ¥35,800 |
| BF-68PRO | 601・611・603用CRTフィルター | ¥19,800 |
| CZ-6VTI | カラーイメージユニット | ¥69,800 |

| 型番 | 品名・内容 | 定価 |
|---|---|---|
| CZ-8NSI | カラーイメージスキャナ | ¥188,000 |
| CZ-6BNI | スキャナ用パラレルボード | ¥29,800 |
| CZ-6BEIA | 1MB増設RAMボード(内蔵用) | ¥38,000 |
| CZ-6BE2 | 2MB増設RAMボード(内蔵用) | ¥79,800 |
| CZ-6BE4 | 4MB増設RAMボード(内蔵用) | ¥138,000 |
| CZ-6BUI | ユバーサルI/Oボード | ¥39,800 |
| CZ-6BGI | GP-IBボード | ¥59,800 |
| CZ-6BFI | 増設用RS-232Cボード(2ch) | ¥49,800 |

| 型番 | 品名・内容 | 定価 |
|---|---|---|
| CZ-6BPI | 数値演算プロセッサボード | ¥79,800 |
| CZ-6BCI | FAXボード | ¥79,800 |
| CZ-6BMI | MIDIボード | ¥26,800 |
| CZ-6EBI | 拡張I/Oボックス(4スロット) | ¥88,000 |
| CZ-6PVI | カラービデオプリンタ | ¥198,000 |
| CZ-6BUI | ユバーサルI/Oボード | ¥39,800 |
| CZ-620H | ハードディスクユニット(20MB) | ¥178,000 |
| AN-160SP | アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組) | ¥59,800 |

■ソフトウェア　大特価にて提供中

| メーカー名 | 型番 | 品名・内容 | 定価 |
|---|---|---|---|
| SHARP | CZ-212BS | BISINESS PRO-68K | ¥68,000 |
| SHARP | CZ-220BS | DATA PRO-68K | ¥58,000 |
| SHARP | CZ-226BS | CARD PRO-68K | ¥29,800 |
| SHARP | CZ-214MS | SOUND PRO-68K | ¥15,800 |
| SHARP | CZ-213MS | MUSIC PRO-68K | ¥18,800 |
| SHARP | CZ-215MS | Sampling PRO-68K | ¥17,800 |

| メーカー名 | 型番 | 品名・内容 | 定価 |
|---|---|---|---|
| SHARP | CZ-237MS | Musicstudio PRO-68K | ¥25,000 |
| SHARP | CZ-247MS | MUSIC PRO-68K〔MIDI〕 | 近日発売 |
| SHARP | CZ-221HS | NEW Print Shop PRO-68K | ¥19,800 |
| SHARP | CZ-223CS | Communication PRO-68K | ¥19,800 |
| SHARP | CZ-211LS | C compiler PRO-68K | ¥39,800 |
| SHARP | CZ-231AS | フルスロットル | ¥8,800 |

| メーカー名 | 型名 | 品名・内容 | 定価 |
|---|---|---|---|
| SHARP | CZ-232AS | 熱血高校ドッジボール部 | ¥7,800 |
| SHARP | CZ-218AS | 沙羅曼蛇 | ¥8,800 |
| 電波新聞社 | | ドラゴンスピリット | ¥8,800 |
| テクノソフト | | サンダーフォースII | ¥9,800 |
| ツァイト | | Z'sSTAFF PRO-68K | ¥58,000 |

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。




## C.B.クラブ

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

## 買取り専用デスク　03(797)1231

# X1 turbo Z III

画像取り込み、ビデオ編集、ステレオFM音源、多才な機能でひろがるアートワーク。



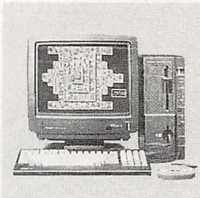
注文No.A-0225

| | |
|---|---|
| SHARP CZ-888C-BK | ¥169,800 |
| SHARP CZ-860D-BK | ¥99,800 |
| 標準価格合計 | ¥269,800 |
| 現金特別価格 | ~~¥269,600~~ |

**大特価にて提供中**

# X1 twin

HEシステム(PC Engine)搭載で楽しさ2倍



注文No.A-0226

| | |
|---|---|
| SHARP CZ-830CBK | ¥99,800 |
| SHARP CZ-820DB | ¥79,800 |
| 標準価格合計 | ¥179,600 |
| 現金特別価格 | ¥109,800 |

**●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!**



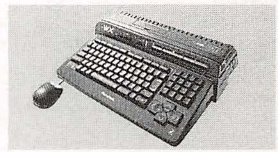
注文No.A-0234
「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。
SONY HB-F1XDmkⅡ ¥49,800
現金特別価格 ~~¥49,800~~
**大特価にて提供中**
お支払例
①¥7,400×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,800×12回〔ボーナス〕無し



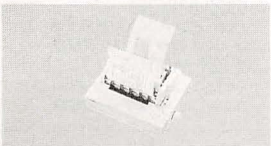
注文No.A-0235
あそぶ時代からつくる時代へ。
ゲームデザイン・パソコン登場。
SONY HB-F1XDJ ¥69,800
現金特別価格 ~~¥69,800~~
**大特価にて提供中**
お支払例
①¥6,300×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,300×20回〔ボーナス〕無し



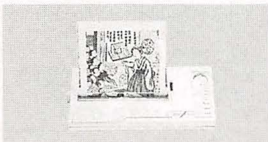
注文No.A-0237
SANYO PHC-70FD ¥54,800
現金特別価格 ~~¥54,800~~
**大特価にて提供中**
お支払例
①¥5,800×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,100×20回〔ボーナス〕無し



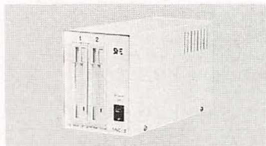
注文No.A-0238
National FS-A1WX ¥69,800
現金特別価格 ~~¥69,800~~
**大特価にて提供中**
お支払例
①¥6,300×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,300×20回〔ボーナス〕無し



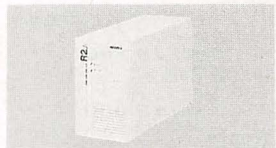
注文No.B-0203
"用紙操作性をここまで追求。"
EPSON VP-800PCセット ¥124,000
現金特別価格 ~~¥124,000~~
**大特価にて提供中**
お支払例
①¥4,800×12回〔ボーナス〕¥18,000×2回
②¥9,300×10回〔ボーナス〕無し



注文No.B-0206
"7色カラー印字、ハガキ印字"
STAR TR-24CL ¥77,300
現金特別価格 ¥39,800
お支払例
①¥6,900×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,600×12回〔ボーナス〕無し

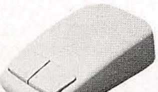


注文No.B-0208
"超小型3.5FDDデュアルタイプ・高性能・低価格"
SNE SNE-3 ¥99,800
現金特別価格 ¥42,000
お支払例
①¥7,800×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,100×16回〔ボーナス〕無し

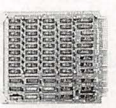


注文No.B-0211
"キャッシュメモリ搭載の3.5インチタイプ"
WINTEC リファレンスR2Jr. ¥125,000
現金特別価格 ¥79,800
お支払例
①¥7,300×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,800×12回〔ボーナス〕無し

## その他・周辺機器







☆注文No.B-0213
OMRON MD2400A ¥59,800
現金特別価格 ¥32,800
お支払例
①¥5,700×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,500×10回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0214
OMRON MD1200AⅡ ¥24,800
現金特別価格 ¥16,800

☆注文No.B-0215
SNE SNEマウス ¥9,800
現金特別価格 ¥4,800

☆注文No.B-0216
和知電子 TMK-9801-U128 ¥11,000
現金特別価格 ¥6,800

☆注文No.B-0217
MELCO HB-256 ¥12,800
現金特別価格 ¥10,200

☆注文No.B-0218
IOデータ PIO-9234G-0.5MF ¥22,000
現金特別価格 ¥17,800

☆注文No.B-0219
MELCO LCE-1000 ¥36,800
現金特別価格 ¥31,200

☆注文No.B-0220
MELCO LCE-1500 ¥48,800
現金特別価格 ¥41,400
お支払例
①¥7,200×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,700×12回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0221
MELCO LCE-2000 ¥58,800
現金特別価格 ¥49,900
お支払例
①¥8,700×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,100×18回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0222
IOデータ PIO-9X34P-2MG ¥69,000
現金特別価格 ¥58,600
お支払例
①¥6,200×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,300×20回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0128
SHARP JX-100 ¥89,800
現金特別価格 ~~¥89,800~~
**大特価にて提供中**
お支払例
①¥8,100×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,600×24回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0229
OMRON HS7R ¥39,800
現金特別価格 ~~¥39,800~~
**大特価にて提供中**
お支払例
①¥5,700×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,500×10回〔ボーナス〕無し

注文No.O-0201
パソコンラック(キャスター付)
シグマ PW-833 ¥29,500
現金特別価格 ¥17,800

注文No.O-0202
パソコンデスク(キャスター付)
シグマ PW-876 ¥22,000
現金特別価格 ¥12,800

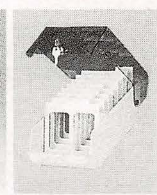
注文No.O-0203
"自然な姿勢でキーイン"OAチェアー
シグマ ET-10F ¥19,000
現金特別価格 ¥15,200

注文No.O-0204
100枚収納のカギ付フロッピーケース
ELECOM FP5-100 ¥3,800
現金特別価格 ¥2,200









●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
**03(797)1221**

# コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間/AM9:30~PM9:30 年中無休

Let's CALL 03(797)1221
**高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。**

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

03(797)1221

Let's CALL

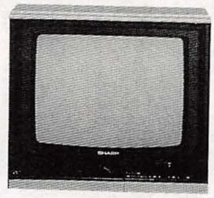
全商品6ヶ月保証付



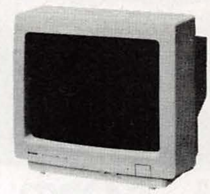
SHARP
CZ-880CB
(X-1Turbo Z本体)
¥218,000➡ ***¥74,800***
CZ-880DB 新品同様
¥109,800➡ ***¥85,000***
セット価格
¥327,800➡ ***¥159,800***
(CZ-133SFプレゼント中)



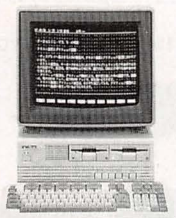
SHARP
CZ-880DGY 新品同様
(14インチ400/200RGBTV)
¥109,800➡ ***¥69,800***
(色はグレーになります。)



SHARP
CU-14GE/B 新品
(14インチ2000字デジタルRGB)
¥49,800➡ ***¥29,800***



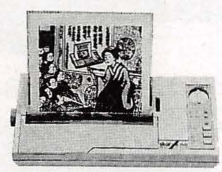
SHARP
CU-14A4 新品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付)
¥89,800➡ ***¥49,800***



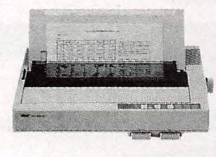
富士通
MB25250 (FM77D2)
¥228,000➡ ***¥32,000***
MB25255 (FM77L2)
¥193,000➡ ***¥38,000***
MB25260 (FM77L4)
¥238,000➡ ***¥42,000***



富士通
FM77AV20-2
¥168,000➡ ***¥52,000***
FM77AV40
¥228,000➡ ***¥68,000***



スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、第2水準ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥74,700➡ ***¥39,800***



スター
AR-2410
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥114,000➡ ***¥48,000***
AR-2415 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥144,000➡ ***¥69,800***

## SHARP

### 本体・ディスプレイ

| 商品 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| CZ-801C(X-1C) | ¥119,800 | ¥10,000 |
| CZ-812C(X-1F model 20) | ¥139,800 | ¥32,000 |
| CZ-822C(X-1G model 30) | ¥118,000 | ¥42,000 |
| CZ-830C(X-1Twin) | ¥99,800 | ¥52,000 |
| CZ-870C(X-1TurboⅢ) | ¥168,000 | ¥55,000 |
| CZ-880CB(X-1Turbo Z) | ¥218,000 | ¥74,800 |
| CZ-880DGY(15"カラー4050文字RGBTV) | ¥109,800 | ¥64,800 |
| CU-14BD(14"カラー4050文字) | ¥64,800 | ¥40,000 |
| 12M-314C(12"カラー4050文字) | ¥128,000 | ¥45,000 |

### ディスクドライブ・プリンタ・他

| 商品 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| CZ-81P(ミニサイズプリンタ) | ¥34,800 | ¥10,000 |
| CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ) 新品 | ¥54,800 | ¥15,000 |
| CZ-8PD2(10"ドットプリンタ) | ¥79,800 | ¥28,000 |
| CZ-8PD3(10"ドットプリンタ) | ¥59,800 | ¥28,000 |
| CZ-8PC1(10"24ドットカラー漢字熱転写プリンタ) | ¥69,800 | ¥35,000 |
| CZ-8PC2(10"24ドットカラー漢字熱転写プリンタ) | ¥69,800 | ¥38,000 |
| CZ-8PC2(10"24ドットカラー漢字熱転写プリンタ) 新品 | ¥69,800 | ¥44,800 |
| CZ-8PK6(15"24ドット漢字プリンタ) 新品 | ¥159,000 | ¥59,800 |
| MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンタ) | ¥86,600 | ¥30,000 |
| MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンタ・CZ用ケーブル付) 新品 | ¥86,600 | ¥42,800 |

### *SHARP X-1シリーズ特選極上品コーナー*

| 商品 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| CZ-820CE(X-1G/10) 新品同様 | ¥69,800 | ¥12,800 |
| CZ-822CB(X-1G/30) 特選極上品 | ¥118,000 | ¥49,800 |
| CZ-822C+CZ-822D(X-1G/30セット) 特選極上品 | ¥197,800 | ¥79,800 |

### *SHARP ディスプレイ特選極上品コーナー*

| 商品 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| CU-14G(14"カラー2000文字) 新品 | ¥49,800 | ¥29,800 |
| CU-14A4(14"カラー4050文字) 新品 | ¥89,800 | ¥49,800 |
| CZ-820D(14"カラー2000文字RGBTV) 新品同様 | ¥79,800 | ¥39,800 |
| CZ-880DB(15"カラー4050文字RGBTV) 新品同様 | ¥109,800 | ¥85,000 |

## 富士通

| 商品 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| MB25015(FM new7) | ¥99,800 | ¥12,000 |
| MB25250(FM-77D2) | ¥228,000 | ¥32,000 |
| MB25255(FM-77L2) | ¥193,000 | ¥38,000 |
| MB25260(FM-77L4) | ¥238,000 | ¥42,000 |
| FM77AV20-2 | ¥168,000 | ¥52,000 |
| FM77AV40 | ¥228,000 | ¥68,000 |
| MB25322(FM16π448K) | ¥295,000 | ¥88,000 |
| MB25410(FM16βSD) | ¥350,000 | ¥78,000 |
| MB25420(FM16βFD) | ¥425,000 | ¥98,000 |
| MB27303(14"カラーセミレゾ) | ¥99,800 | ¥18,000 |
| MB27331(14"カラー4050文字) | ¥109,800 | ¥48,000 |
| MB27333(14"カラー4050文字) | ¥155,000 | ¥55,000 |
| MB27607(5"2DIドライブ) | ¥98,000 | ¥28,000 |
| MB27411(10"24ドット漢字プリンタ) | ¥198,000 | ¥45,000 |
| MB27413(10"24ドット漢字熱転写プリンタ) | ¥90,000 | ¥32,000 |

## その他メーカー各種

| 商品 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| EPSON/TF-20(PC対応5"2D、2ドライブ) | ¥142,000 | ¥30,000 |
| EPSON/RP-80(80桁ドットプリンタ) | ¥89,000 | ¥18,000 |
| EPSON/RP-80F/TⅡ(80桁ドットプリンタ) | ¥89,000 | ¥20,000 |
| EPSON/RP-80F/TⅡK(80桁漢字ドットプリンタ) | ¥129,000 | ¥28,000 |
| EPSON/SP-80(80桁ドットプリンタ) | ¥56,800 | ¥18,000 |
| EPSON/AP-80K(80桁漢字熱転写プリンタ) | ¥69,800 | ¥32,000 |
| EPSON/SR-120S(300/1200bps全二重モデム) 新品同様 | ¥29,800 | ¥23,800 |
| 精工舎/GP-500M(PC対応80桁ドットプリンタ) | ¥49,800 | ¥10,000 |
| 精工舎/GP-550E(80桁16ドット漢字プリンタ) | ¥119,800 | ¥16,000 |
| 精工舎/GP-550M(80桁16ドット漢字プリンタ) | ¥89,800 | ¥16,000 |
| 精工舎/GP-700M(カラードットプリンタ) | ¥99,800 | ¥15,000 |
| 精工舎/SP-800M(PC対応ドットプリンタ) | ¥64,800 | ¥12,000 |
| 精工舎/SL-80MK(PC対応24ドット漢字プリンタ) | ¥118,000 | ¥42,000 |
| ロジテック/LFD-550(PC対応) | ¥148,000 | ¥30,000 |
| スター精密/TR-24F(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ) | ¥68,800 | ¥22,000 |
| スター精密/AR-2410(10"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付) | ¥114,000 | ¥48,000 |
| OMRON/MD1200A2(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品 | ¥24,800 | ¥16,800 |
| OMRON/MD2400A(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品 | ¥59,800 | ¥32,800 |
| 他MSX/MSX2本体各種 | | ¥10,000~ |
| 他ディスプレイ各種 | | ¥12,000~ |
| 他データレコーダ各種 | | ¥5,500~ |

- ●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
- ●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
- ●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク

**03(797)1221**

**コンピュータバンク**

株式会社パシフィックコンピュータバンク　〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル　営業時間/AM9:30~PM9:30 年中無休



テクノジョイ
ECCS エックス マルゼン ムセン
モニターA SANYO
CMT-A14F1
14インチ2400文字対応
8ピン デジタル
21ピン アナログ入力
チルト&ホイーベル機構搭載。
定価¥64,800
※メーカーによりデザイン及び色は異なります。
モニターB ゼネラル
14インチ 2000文字対応
8ピンデジタル
21ピンアナログ入力
音声回路内蔵
定価¥64,800
RGBケーブル ¥3,000
MSX 2+ 仕様
+①19,286色が使用可能。16ビット機もビックリ!
●従来の256色表示を圧倒的に上回る表現力。
+②漢字BASICを搭載。漢字でプログラム可能!
●BASICのプログラム中に漢字が簡単に組み込めます。
●プログラム入力も漢字混りでできて便利です。
+③リアルなサウンドが迫力!FM音楽(オプション規格)を採用!
●最新の電子楽器と同じ音源で、美しく、またリアルなサウンドが楽しめます。
SONY HB-F1XDmkII
3.5インチ2DDドライブ内蔵。連射ターボ、スピードコントロール、F1ツールディスク付。
定価¥49,800
モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥114,600 特価¥95,000
モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥117,600 特価¥83,000
SONY HB-F1XDJ
MSX 2+
日本語BASIC内蔵。漢字ROM第1、第2付。3.5インチ2DDフロッピー内蔵。FM音源内蔵。19,000色同時発色、画面横スクロール可。
定価¥69,800
モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥134,600 特価¥111,500
モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥137,600 特価¥99,300
Panasonic FS-A1FX
MSX 2+
3.5インチ2DDディスク内蔵。第1水準漢字ROM内蔵。連射、ポーズ機能内蔵。
定価¥57,800
モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥122,600 特価¥100,000
モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥125,600 特価¥87,800
Panasonic FS-A1WX
MSX 2+
日本語ワープロ内蔵(MSX-JE対応)。FM音源内蔵。第1、第2水準漢字ROM。3.5インチ2DD1ドライブ、連射、ポーズ機能内蔵。
定価¥69,800
モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥134,600 特価¥110,000
モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥137,600 特価¥97,800
SANYO PHC-70FD
MSX 2+
FM音源内蔵。フロントローディングFDD1ドライブ。19,000色同時発色。第1水準漢字ROM内蔵。BASICコンパイラ内蔵。
定価¥64,800
モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥129,600 特価¥107,000
モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥132,600 特価¥94,800
brother ドットプリンター M-1224P/X
MSX対応 24ドット
ハガキ印字可能
(フォーマット内蔵)
2/3倍縮少印字
定価¥79,800
特価¥73,000
SONY 熱転写プリンター HBP-F1
JIS第1水準・第2水準内蔵、マルチフォント可能、24×24ドット、ハガキ 印字モード
定価¥44,800
ECCS特価!!
MSX用フロッピーディスク
SONY HBD-F1
3.5インチ2DD
定価¥36,800
ECCS特価!!
Panasonic FDDセット
FS-FD1A
3.5インチ2DD FS-A1Fに付けると2ドライブとして使用できます。
定価¥39,800
ECCS特価!!
SONY 通信モデム
HBI-1200
1台で1200ボー/300ボーが自動選択できる。
定価¥32,800
特価¥27,800
Panasonic
MSXプリンター FS-PK1
24ドット熱転写。
JIS第1、第2水準漢字内蔵。
定価¥42,800
ECCS特価!!
お買得品!! 富士通
FMR-30BX セット
FMR-30BX(本体)……¥268,000
FMRR-203W2(プリンター)……¥80,000
FMCBL-202(ケーブル)……¥68,000
FM-OASYS(ワープロソフト)……¥78,000
定価合計……¥432,800
特価¥298,000
SHARP ポケコン
PC-E200
Z80、パソコン接続、関数、CASL、制御、2変数統計 機能付86関数機能。
定価¥22,000
ECCS特価!!
SONY
ハンディーコピー
HCP-C8
普通紙にコピーができる。
8mm幅で取り込み、何度でも印字ができる。
拡大(2倍)、白黒反転も可能。
取り込み範囲:8mm×240mm
定価¥14,800
特価¥12,800
SHARP 電子手帳
PA-7000
定価¥19,800
特価¥16,800

# 名物超安値 びっくり! 特価市

## クレジットご利用のお客様に耳寄りなお知らせ!!

**合計価格が8万円以上に限り低金利でクレジットできます!!**

例:12回払いの場合、通常10%➡**5.5%**　24回払いの場合、通常17%➡**10%**

10万円の商品を24回払いでクレジットを組むと…

| | 金利・手数料 | 初回金 | 月々 | 総支払額 |
|---|---|---|---|---|
| | 従来金利 17% | 11,200 | 4,600×23回 | 117,000 |
| | 大作戦金利10% | 6,500 | 4,500×23回 | 110,000 |

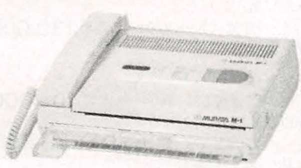
ナント!
7,000円もういちゃうよ!!

※この低金利クレジットは**通信販売**扱いのみとさせていただきます。

## 一家に一台の時代!パーソナルファックスもマルゼンムセンで!

### MURATA M-1

簡単操作の小型ファックス。
B4送信、A4受信。



定価~~¥99,800~~
**特価¥77,800**

### MURATA M-2

留守番電話内蔵。メッセージもOK!!
B4送信、A4受信。外出先からのコントロールも可。



定価~~¥128,000~~
**特価¥108,000**

### Panasonic UF-22

普通の留守番電話が継がる。
15秒高速電送。B4送受信。
G3・G2・ミニファクスに対応。



定価~~¥148,000~~
**特価¥128,000**

### NISSEI FAX-53 交信名人

3電源方式のポータブルFAX。
G3モードで対応。A4送受信。
カップラー付属で公衆電話でも使えます。

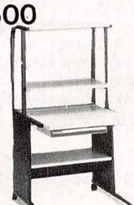


定価~~¥189,000~~
**特価¥160,000**

## お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!!
使いやすさがさらにUP!!

### ED-600



**特価¥19,800**(〒共)

### トールタイプ PW-833

パソコンの主流機種にはほとんど対応可能。
最大寸法:高さ128×幅62×奥行60cm

※価格の中にハード及びイスは含まれておりません。

**特価¥16,800**(〒共)

### F-3

資料スタンド付。
ケーブルおとし付。



※価格の中にハード及びイスは含まれておりません。

定価~~¥38,000~~
**特価¥20,000**

### 富士通 AVパソコン FM77AV40SX

26万色でビデオデジタイズ可能(デジタイズカード内蔵)。スーパーインポーズ、漢字テロップ、ワイプ、エフェクト機能。グラフィックRAM192KB

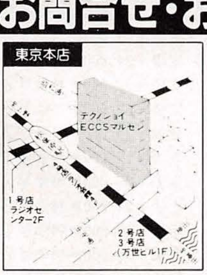


専用モニター EMD-PC222D 定価~~¥89,800~~

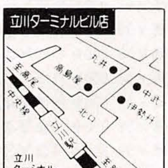
**セットでECCS特価!!**

## お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部

※必ず「通販部」と記入して下さい。




テクノジョイECCS(東京本店) ☎03-255-4911代
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店(ラジオセンター2F) …………… ☎03 255-8976
2号店(万世ヒル1F) …………… ☎03 255-6963
3号店(万世ヒル1F) …………… ☎03 255-6962
4号店(ラジオ会館4F) …………… ☎03 255-4386
立川ターミナルビル店(wiLL6F) …… ☎0425-27-6211代
大阪支店 日本橋店 …………… ☎06-641-0110代
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店 ………… ☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店 ………… ☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43










### お支払いは

**クレジット**　電話1本でOK!
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK!

**現金書留**　〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン(株)通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください

**銀行振込**　第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機(株)
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい

**郵便振替**　口座番号 東京6-93996 丸善無線電機(株)
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ

**代金引替**　商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認下さい。

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

装いも新たに
大きくなった!!
年始
売りつくし大セール

# またまた秋葉原でおなじみの

## 1/15〜2/15

**超低金利クレジット**
クレジット例(安いゾ!!)
- ▶12回の場合……………4.5%
- ▶24回の場合……………9.5%
- ▶36回の場合……………13.0%
- ▶48回の場合……………17.0%
- ▶60回の場合……………22.0%

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

## NEC

CU-14AD(シャープ・0.31%ピッチ、4050文字、アートボード対応)
(88シリーズお買上げの方に
ジョイカードをプレゼントいたします。)

送料￥2.000

## PC-88VA2/VA3/MA2/FE

(A Bセットを PC-88VA3(￥398.000)に変更の場合￥65.000加算して下さい)



Ⓐセット:PC-88VA2＋PC-KD863S ＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種… 定価￥416.000▶特価**￥287,000**
Ⓑセット:PC-88VA2＋CU-14BD＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種…… 定価￥362.800▶特価**￥248,000**
Ⓒセット:PC-8801MA2＋PC-KD863S ＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種…. 定価￥286.000▶特価**￥197,000**
Ⓓセット:PC-8801MA2＋CU-14BD＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種…… 定価￥232.800▶特価**￥155,000**
Ⓔセット:PC-8801FE＋PC-KD863S ＋MD-2D(10枚)＋ゲームソフト12種…. 定価￥247.000▶特価**￥170,000**
Ⓕセット:PC-8801FE＋ CU-14BD ＋MD-2D(10枚)＋ゲームソフト12種…. 定価￥193.800▶特価**￥127,000**

Ⓑ、Ⓓ、Ⓕのモニターを
①4475N(トムソン) (定価￥ 99.800)に変更の場合￥ 3.000
②CU-14AD (定価￥ 84.800)に変更の場合￥10.000
③PC-KD854N (定価￥ 84.800)に変更の場合￥18.000
④PC-KD853N (定価￥118.000)に変更の場合￥41.000
⑤PC-KD862 (定価￥ 99.800)に変更の場合￥29.000
⑥PC-KD863G (定価￥138.000)に変更の場合￥55.000
⑦PC-TV353 (定価￥110.000)に変更の場合￥31.000
⑧PC-TV453N (定価￥138.000)に変更の場合￥50.000
⑨PC-TV451N (定価￥158.000)に変更の場合￥70.000
を加算して下さい。

●ミュージックインターフェースボード(PC-8801-10)‥定価￥ 28.000▶特価**￥ 23,000**
●サウンドボードII(PC-8801-23/24)………定価￥ 39.800▶特価**￥ 32,500**
●マウス(MKII、SR以降のPC-88用)…………定価￥ 7.800▶特価**￥ 4,500**

## プリンターセット

全セットにケーブル,用紙付
※送料￥1,000

Ⓐセット:PC-PR201H3(NEC)……定価￥225.000▶特価**￥156,000**
Ⓑセット:PC-PR201V2(NEC)……定価￥298.000▶特価**￥198,000**
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)……定価￥158.000▶特価**￥108,000**
Ⓓセット:PC-PR101G(NEC)……定価￥138.000▶特価**￥ 90,000**
Ⓔセット:PC-PR101TL2(NEC)……定価￥ 83.800▶特価**￥ 54,000**
Ⓕセット:PC-PR201TH(NEC)……定価￥145.000▶特価**￥ 89,000**
Ⓖセット:PC-PR406S(NEC)……定価￥ 94.800▶特価**￥ 71,000**
Ⓗセット:PC-PR406H(NEC)……定価￥ 94.800▶特価**￥ 55,000**
Ⓘセット:NM-9950II(NEC)……定価￥245.000▶特価**￥117,000**
Ⓙセット:NM-9700(NEC)……定価￥163.000▶特価**￥ 82,000**
Ⓚセット:AP-550PCセット(エプソン)……定価￥ 69.800▶特価**￥ 49,000**
Ⓛセット:AP-800PCセット(エプソン)……定価￥ 99.800▶特価**￥ 69,000**
Ⓜセット:VP-135EX(PC)(エプソン)……定価￥102.000▶特価**￥ 75,000**
Ⓝセット:VP-800PCセット(エプソン)……定価￥124.000▶特価**￥ 80,000**
Ⓞセット:VP-1000PCセット(エプソン)……定価￥154.000▶特価**￥ 96,000**
Ⓟセット:HG-800PCセット(エプソン)……定価￥168.000▶特価**￥125,000**
Ⓠセット:TR-24CL(スター)……定価￥ 69.800▶特価**￥ 32,000**
Ⓡセット:AR-2415(スター)……定価￥144.000▶特価**￥ 63,000**
Ⓢセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価￥ 69.800▶特価**￥ 44,000**
Ⓣセット:CZ-8PC3(シャープ)……定価￥ 65.800▶特価**￥ 51,000**
Ⓤセット:CZ-8PK8(シャープ)……定価￥152.000▶特価￥ P&A超特価 TEL下さい。
Ⓥセット:FMPR204B(富士通)……定価￥ 80.000▶特価**￥ 59,000**

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料￥2.000)
RA2/RA5

## NEC

**PC-9801LV21** (送料￥1.000)
定価￥345.000▶特価**￥248,000**



## PC-9801VM11/RX2/RX4/UX21/UV11/CV21

Ⓐセット:PC-9801VM11＋PC-KD854N＋MD-2HD(10枚)＋マウス……定価￥482.800▶特価**￥297,000**
Ⓑセット:PC-9801RX2＋PC-KD854N＋MD-2HD(10枚)＋マウス……定価￥482.800▶特価**￥348,000**
Ⓒセット:PC-9801RX4＋PC-KD854N＋MD-2HD(10枚)＋マウス……定価￥650.800▶特価**￥460,000**
Ⓓセット:PC-9801UX21＋PC-KD854N＋MF-2HD(5枚)＋マウス……定価￥432.800▶特価**￥295,000**
Ⓔセット:PC-9801UV11＋PC-KD854N＋MF-2HD(5枚)＋マウス……定価￥349.800▶特価**￥250,000**
Ⓕセット:PC-9801CV21＋マウス＋MF-2HD(5枚)……定価￥362.800▶特価**￥230,000**

## PC-9801RA2/RA5

Ⓖセット:PC-9801RA2＋PC-KD854N＋MD-2HD(10枚)＋マウス……定価￥582.800▶特価**￥405,000**
Ⓗセット:PC-9801RA5＋PC-KD854N＋MD-2HD(10枚)＋マウス……定価￥820.800▶特価**￥588,000**

Ⓐ〜Ⓗのモニターを
① CU-14AD (定価￥ 84,000)に変更の場合－￥7,000
② PC-KD853N (定価￥118,000)に変更の場合￥25,000
③トムソン4475N(定価￥ 99,800)に変更の場合－￥15,000
④ PC-TV353 (定価￥110,000)に変更の場合￥14,000
⑤ PC-TV453N (定価￥138,000)に変更の場合￥28,000
⑥ PC-TV451 (定価￥158,000)に変更の場合￥47,000
⑦ N-5913L (定価￥138,000)に変更の場合￥37,000

## EPSON PC-286シリーズ

送料￥2.000

Ⓐセット:P-286VE-STD＋4475N(トムソン)＋マウス＋MD-2HD(10枚)……定価￥397.800▶特価**￥250,000**
Ⓑセット:P-286VE-H20＋4475N(トムソン)＋マウス＋MD-2HD(10枚)……定価￥522.800▶特価**￥346,000**
Ⓒセット:P-286U-STD＋4475(トムソン)＋マウス＋MF-2HD(5枚)……定価￥347.800▶特価**￥208,000**
Ⓓセット:P-286X-STD＋4475N(トムソン)＋マウス5MD-2HD(10枚)……定価￥537.800▶特価**￥360,000**
(Ⓐ〜Ⓓのモニターを PC-286CD2(定価￥94.800)に変更の場合 ￥20.000を加算してください)
Ⓔセット:PC-286LE-STD＋MF-2HD(5枚)……定価￥368.000▶特価**￥274,000**
Ⓕセット:PC-286LE-H20＋MF-2HD(5枚)……定価￥503.000▶特価**￥370,000**
Ⓖセット:PC-286LE-H40＋MF-2HD(5枚)……定価￥593.000▶特価**￥438,000**

## ソフトコーナー 23%off

(郵送料￥1.000)

PC-8801用
●P-1……定価￥40.000▶特価**￥28,000**
●SHOGUN 2……定価￥34.800▶特価**￥25,000**
●ユーカラVA……定価￥36.000▶特価**￥25,000**
●ユーカラart……定価￥30.000▶特価**￥21,000**
●Z'S STAFF Kid VA……定価￥28.000▶特価**￥21,000**
●Z'S STAFF Kid88……定価￥25.000▶特価**￥19,000**
●アニメフレーマー……定価￥28.000▶特価**￥21,600**

X-1シリーズ用
●SHOGUN……定価￥34.800▶特価**￥25,000**
●SAMURAI……定価￥19.800▶特価**￥15,200**

PC-9801用
●桐 Ver.2……定価￥98.000▶特価**￥75,000**
●ロータス1・2・3……定価￥98.000▶特価**￥64,000**
●NINJA2……定価￥39.800▶特価**￥28,600**
●新・松……定価￥58.000▶特価**￥44,600**
●一太郎 Ver.3……定価￥58.000▶特価**￥38,000**
●花子……定価￥58.000▶特価**￥42,000**

X68000用
●Z'S STAFF PRO68K……定価￥58.000▶特価**￥42,000**
●Cコンパイラ PRO68K……定価￥39.800▶特価**￥31,800**
●KAMIKAZE(神風)……定価￥68.000▶特価**￥49,000**
●C-TRACE 68……定価￥68.000▶特価**￥52,000**

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

お知らせ 11月1日より、P&A本店の住所が変わります。装いも新たに大きくなりました。今後とも、ご愛顧下さるようお願いいたします。

# P&AがズバリR超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
ご受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK!TELください。

超低金利クレジットOK!!1回~60回払いまでOK!!

# 全国通販

★頭金なし!
★即日発送

ジョイスティック
**XE-1pro**
定価¥9,500▶特価 **¥7,800**

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価**¥19,000**
送料¥1,000

## SHARP

(X68000セットでお買い上げの方に ドラゴンスピリット¥8,800をプレゼント致します)

### X68000 ACE-HD/X68000 ACE

送料¥2,000

Ⓐセット:X-68000ACE-HD(CZ-611C+CZ-601D)+M-2HD(10枚)
……定価¥519,600➡価格はお電話下さい。

Ⓑセット:X-68000ACE(CZ-601C+CZ-601D)+M-2HD(10枚)
……定価¥439,600➡価格はお電話下さい。

※Ⓐ、Ⓑのモニターを CZ-611D 定価¥145,000/CZ-603D 定価¥84,800に
変更の場合も特価で販売しております。お電話下さい。

### X-1ターボZⅢ/ZⅡ/Z

(セットでお買上げの方に、ディスケット10枚 ジョイカード、ゲーム3種、プレゼント)

Ⓐセット:X-1ターボZⅢ(CZ-888C+CZ-8600)
……定価¥269,600➡価格はお電話下さい。

Ⓑセット:X-1ターボ■(CZ-881C+CZ-880D)
……定価¥289,600➡特価**¥182,000**

Ⓒセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)
……定価¥327,800➡特価**¥158,000**

### X-1TWIN/G

(セットでお買上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード、ゲーム3種、パソコンラックⒶ 3段をプレゼント)

Ⓐセット:X-1twin(CZ-830C+CZ-820D)……定価¥179,600➡特価**¥ 94,000**
Ⓑセット:X-1Gモデル30(CZ-822C+CZ-820D)…定価¥197,800➡特価**¥ 79,000**

## ワープロ(送料¥1,000)

| | メーカー | 機種 | 定価 | 特価 |
|---|---|---|---|---|
| Ⓐ | NEC | 文豪7HG | ¥198,000 | ¥138,000 |
| Ⓑ | NEC | 文豪5HG | ¥148,000 | ¥103,000 |
| Ⓒ | 富士通 | オアシス30AFⅢ | ¥228,000 | ¥153,000 |
| Ⓓ | 富士通 | F-ROM11D | ¥138,000 | ¥92,000 |
| Ⓔ | ナショナル | U1-P501 | ¥165,000 | ¥123,000 |
| Ⓕ | 東芝 | RUPO90FX | ¥168,000 | ¥119,000 |
| Ⓖ | 東芝 | RUPO90HX | ¥198,000 | ¥138,000 |
| Ⓗ | 東芝 | RUPO100F | ¥168,000 | ¥119,000 |
| Ⓘ | キャノン | a-3スーパー | ¥148,000 | ¥104,000 |
| Ⓙ | キャノン | a-330 | ¥218,000 | ¥154,000 |

## フロッピーディスク(I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚)システムディスク付) 送料¥1,000

Ⓐセット:MB-27611(富士通)……定価¥142,800▶特価**¥ 67,000**
Ⓑセット:LFD-550FM/PC(ロジテック)……定価¥142,800▶特価**¥ 64,000**

## ハードディスクコーナー (送料¥1,000)

| 容量 | | 機種 | 定価 | 特価 |
|---|---|---|---|---|
| 20M | Ⓐ | Little B(緑電子)(I/F付) | ¥128,500 | ¥83,000 |
| | Ⓑ | LB20-286L(緑電子)(286用) | ¥138,000 | ¥105,000 |
| | Ⓒ | HD-202(ウインテク) | ¥98,000 | ¥62,000 |
| | Ⓓ | R2 JR(ウインテク) | ¥125,000 | ¥84,000 |
| | Ⓔ | ITH-320S(アイテック) | ¥125,000 | ¥82,000 |
| | Ⓕ | MC-20EX(アイシーエム) | ¥128,000 | ¥88,000 |
| | Ⓖ | CRC-HD2A(コンピュータリサーチ) | ¥89,800 | ¥58,000 |
| 40M | Ⓐ | Little B4(緑電子)(I/F付) | ¥192,500 | ¥125,000 |
| | Ⓑ | HD-404HS(ウインテク) | ¥138,000 | ¥110,000 |
| | Ⓒ | IT-MJ4(アイテック) | ¥128,000 | ¥97,000 |
| | Ⓓ | IT-MJ4-2(アイテック) | ¥118,000 | ¥90,000 |
| | Ⓔ | IT-MJ4-C(アイテック) | ¥143,000 | ¥108,000 |
| | Ⓕ | SP-340(スナッパー) | ¥125,000 | ¥93,000 |
| | Ⓖ | ITH-540HS(アイテック) | ¥188,000 | ¥110,000 |
| | Ⓗ | MC-40S(アイシーエム) | ¥188,000 | ¥133,000 |
| | Ⓘ | CRC-HD4A(コンピュータリサーチ) | ¥129,800 | ¥88,000 |

## 富士通

★FM音源カート(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18,000▶超特価**¥11,500**

(郵送料¥2,000)

### FM-77AV40SX/40EX

NEW

Ⓐセット:FM-77AV40SX+FMTV-155+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
定価¥316,000▶特価**¥225,000**

Ⓑセット:FM-77AV40SX+FMDPC232D+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
定価¥267,800▶特価**¥195,000**

Ⓒセット:FM-77AV40EX+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
定価¥306,000▶特価**¥168,000**

### FM77AV 20EX

Ⓐセット:FM77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥217,800▶特価**¥113,000**

①FMLR-354(漢字プリンター15)
……定価¥178,000▶特価**¥137,000**

②FMPR-101B(熱配置プリンター)
……定価¥ 50,000▶特価**¥ 40,000**
(①、②ケーブル、用紙、サービス)

③FMAV-401(ステレオミュージックボックス)
定価¥ 58,000▶特価**¥ 44,000**

## P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W)



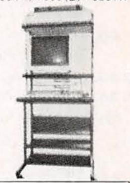
Ⓐ3段 **¥9,000**

●1320(H)×600(D)×630(W)



Ⓑ4段 **¥12,500**

●1280(H)×600(D)×620(W)



Ⓒ5段 **¥16,500**

## 周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料¥1,000)

| | 機種 | 定価 | 特価 |
|---|---|---|---|
| Ⓐ | PC-IN503H(NEC)(イメージスキャナ) | ¥165,000 | ¥125,000 |
| Ⓑ | GT-4000(エプソン)(カラーイメージスキャナ) | ¥198,000 | ¥149,000 |
| Ⓒ | GT-100V(エプソン)(ハンディイメージスキャナ) | ¥44,800 | ¥36,000 |
| Ⓓ | HWS-10(HAL研)(ワイドスキャナー98) | ¥34,800 | ¥26,000 |
| Ⓔ | DXY-1200(ローランド)(プロッタ) | ¥158,000 | ¥119,000 |
| Ⓕ | DXY-1300(ローランド)(プロッタ) | ¥228,000 | ¥172,000 |
| Ⓖ | MD-2400B(オムロン)(モデム) | ¥49,800 | ¥37,500 |
| Ⓗ | MD-1200AII(オムロン)(モデム) | ¥24,800 | ¥19,000 |
| Ⓘ | SR-240AT(エプソン)(モデム) | ¥59,800 | ¥45,000 |
| Ⓙ | PV-A2400MNP(アイワ)(モデム) | ¥59,800 | ¥44,000 |

## 通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記人の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

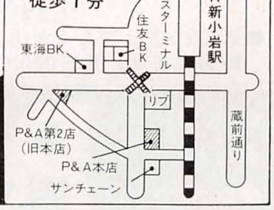
〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
**(電信扱いでお振込み下さい。)**

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊟No.620618 (株)ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回~60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,0000円以上。

### 超低金利クレジット率

| 回数 | 1 | 3 | 6 | 10 | 12 | 15 | 18 | 24 | 36 | 48 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 利率(%) | 1.5 | 2.0 | 3.0 | 4.5 | 4.5 | 7.5 | 9.0 | 9.5 | 13 | 17 | 22 |




●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

# P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代) FAX. 03-651-0141

●営業時間 AM11:00~PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

なお、旧本店は、P&A第2店として、下取・買取・ソフト販売を業務に新装開店いたします。

中古パソコンはP＆Aにおまかせ!!

# 中古その場で高価現金買取り 高価下取りOK!!

電話一本ですぐ買える!
03-651-1884

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

☎03-651-1884
FAX.03-651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売………3ヶ月保証付

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。

●下記は10/20現在の価格です。



NECセット
PC-9801UX21
PC-KD854
定価￥432,800
**￥198,000**



NECセット
PC-8801VA
PC-KD863S
定価￥416,000
**￥198,000**



NEC 1台限り
PC-8801FH30
本体のみ
**￥74,000**

NEW
SHARP
X-1ターボIII
CZ-870C
CZ-870D
**￥139,000**



SHARP
X-1Gモデル30
CZ-822C
CZ-820D
**￥64,500**



富士通
FM-77AV40
(本体のみ)
**￥58,000**



SHARP X-1TWIN
CZ-830C
CZ-820D 新品
定価￥179,600
特価**￥65,000**

| 中古機種名 | 買取り価格 | 販売価格 |
|---|---|---|
| **パソコン本体** | | |
| PC-9801VX21 | ￥220,000 | ￥230,000 |
| VM21 | ￥180,000 | ￥190,000 |
| VF2 | ￥ 95,000 | ￥115,000 |
| 9801UX21 | ￥200,000 | ￥220,000 |
| UV2 | ￥120,000 | ￥130,000 |
| PC-9801E(漢付) | ￥ 50,000 | ￥ 55,000 |
| PC-8801VA | ￥105,000 | ￥115,000 |
| 8801MA | ￥105,000 | ￥115,000 |
| MH | ￥ 80,000 | ￥ 95,000 |
| FH | ￥ 80,000 | ￥ 95,000 |
| FR30 | ￥ 60,000 | ￥ 70,000 |
| X-68000SET | ￥240,000 | ￥260,000 |
| X-1ターボII | ￥ 55,000 | ￥ 65,000 |
| X1Gモデル30 | ￥ 25,000 | ￥ 30,000 |
| FM77AV20 SET | ￥ 65,000 | ￥ 75,000 |

| 中古機種名 | 買取り価格 | 販売価格 |
|---|---|---|
| **パソコン本体** | | |
| FM77AV40EX SET | ￥130,000 | ￥140,000 |
| AV20EX SET | ￥ 80,000 | ￥ 90,000 |
| PC 286V STD | ￥150,000 | ￥165,000 |
| **ディスプレイ** | | |
| KD863S | ￥ 55,000 | ￥ 62,000 |
| KD854 | ￥ 30,000 | ￥ 37,000 |
| TV451N | ￥ 64,000 | ￥ 73,000 |
| TV352 | ￥ 50,000 | ￥ 58,000 |
| CU-14A4 | ￥ 27,000 | ￥ 35,000 |
| CU-14AG2 | ￥ 35,000 | ￥ 40,000 |
| CZ-880D | ￥ 70,000 | ￥ 75,000 |
| CZ-600D | ￥ 70,000 | ￥ 75,000 |
| 2000文字 | ￥ 10,000 | ￥ 15,000 |
| 4050文字 | ￥ 25,000 | ￥ 30,000 |
| **プリンター** | | |
| PC-PR201F2 | ￥ 80,000 | ￥ 85,000 |
| PC-PR101TL | ￥ 35,000 | ￥ 40,000 |
| NM-9950 | ￥ 85,000 | ￥ 90,000 |
| VP-135K(PCROM付) | ￥ 60,000 | ￥ 65,000 |

富士通
FM-77AV20
FM-TV153
**￥79,000**

SHARP
CZ-822CB
CU-14GB
**￥42,000**

新品同様
富士通
FM-77AV40EX
FM-TV154
**￥139,800**

NEC 5台限り
PC-8801FR30
本体のみ
**￥69,000**

NEC
PC-88VA
PC-KD854
**￥168,000**

スター
AR-2415 新品
定価￥144,000
特価**￥62,000**

SHARP
X-1ターボII
CZ-856C
CZ-855D
**￥89,000**

NEC
PC-8801FA
PC-KD854
**￥129,000**

SHARP
X-1ターボZII
CZ-881C
CZ-880D
**￥149,000**

**パソコン本体**

| メーカー | 機種 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| NEC | ●PC-9801VX21 | (定価￥433,000) | ▶￥200,000 |
| | ●PC-9801VF2 | (定価￥348,000) | ▶￥ 79,000 |
| | ●PC-9801UV2 | (定価￥318,000) | ▶￥120,000 |
| | ●PC-8801MH | (定価￥208,000) | ▶￥ 79,000 |
| | ●PC-8801FA | (定価￥168,000) | ▶￥ 83,000 |
| | ●PC-8801MR | ( ) | ▶￥ 75,000 |
| エプソン | ●PC-286V-STD | (定価￥298,000) | ▶￥150,000 |
| 富士通 | ●FM-AV40 | (定価￥366,000) | ▶￥ 59,000 |
| | ●FM-AV40EX | (定価￥168,000) | ▶￥ 79,000 |

**プリンター**

| メーカー | 機種 | 価格 |
|---|---|---|
| NEC | ●PC-PR101T | ▶￥ 38,000 |
| | ●NM-9300S | ▶￥ 45,000 |
| | ●NK-3618-22 | ▶￥ 25,000 |

**ディスプレイ**

| メーカー | 機種 | 価格 |
|---|---|---|
| NEC | ●PC-KD854 | ▶￥ 39,000 |
| | ●PC-KD863S | ▶￥ 69,000 |
| シャープ | ●PC-KD864 | ▶￥45,000 |
| | ●PC-TV352 | ▶￥48,000 |
| | ●PC-TV353 | ▶￥59,000 |

※その他、モニター、プリンターあります。お電話下さい。

NEC
PC-8801MA
PC-KD862
**￥142,000**

NEC
PC-8801MR
Cu-14BD
**￥113,000**

SHARP
X-1ターボZ
限定10台・新品同様
**￥79,000**

SHARP
X-1ターボZZII
限定10台・新品同様
**￥99,000**

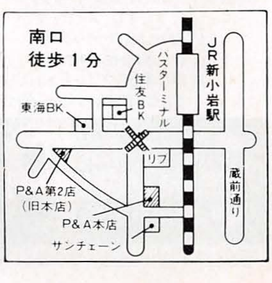
●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。(差額は、P＆A超低金利クレジットをご利用下さい。)
●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近効の方はP＆A本店に直接お持ち下さい。
即金にて￥1,000,000までお支払いさせていただきます。

アフターサービス万全
全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブル etc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

〔振込先：住友銀行 新小岩支店㊣No.263914㈱ピー・アンド・エー〕

超低金利クレジット率

| 回数 | 1 | 3 | 6 | 10 | 12 | 15 | 18 | 24 | 36 | 48 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 料率% | 1.5 | 2.0 | 3.0 | 4.5 | 4.5 | 7.5 | 9.0 | 9.5 | 13 | 17 | 22 |




●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148 (代) FAX. 03-651-0141

●営業時間AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます。(祭日の場合は翌日になります)

# パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

# パソコンショップ マエハラ

TEL. 0276-25-3410 〒373 群馬県太田市本町21－3

## メールショッピング

★全国無料配達(ソフト、ハードとも)
★メンバーズカード発行(2回めから割引特典)
★ソフト○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。



# SOFT

## MSX

エルギーザの封印 ……… I Ⓡ/II Ⓡ5,600円
信長の野望(全国版) …II ③⑤8,400円/I・II Ⓡ9,400円
三国志 ……… II ③⑤12,200円/II Ⓡ14,100円
ジンギスカン ……… II ③⑤ II Ⓡ9,400円
イース/II ……… II ③⑤7,500円
ラストハルマゲドン ……… II ③⑤7,500円
ウイングマンスペシャル ……… II ③⑤7,500円
めぞん一刻(完結編) ……… II Ⓡ7,500円
グレイテストドライバー ……… II ③⑤7,500円
ARCUS ……… II ③⑤8,400円
ぎゅわんぶらぁ自己中心派 ……… II Ⓡ6,500円
レイドック2 ……… II＋③⑤6,500円
F1スピリット3Dスペシャル ……… II＋③⑤6,500円
○天使達の午後II/番外編 ……… II ③⑤7,500円
R-TYPE ……… I/II Ⓡ7,000円
○サイオブレード ……… II ③⑤8,400円
○スーパー大戦略 ……… II Ⓡ8,400円
○スナッチャー ……… II ③⑤9,400円
○原宿アフターダーク ……… II ③⑤8,400円
○メンバーシップゴルフ ……… II ③⑤7,500円
きまぐれオレンジロード ……… II ③⑤7,500円
○真・魔王ゴルベリアス ……… II ③⑤7,500円
○パワフルまあじゃん2 ……… II ③⑤7,500円
○琥珀色の遺言 ……… II ③⑤9,400円
○ファンタジーII ……… II ③⑤9,400円
○マスターオブモンスター ……… II ③⑤6,500円
○アンジェラス ……… II ③⑤7,800円
○バランスオブパワー ……… II ③⑤12,200円
○死霊戦々2 ……… II ③⑤7,500円
V/STOLファイター ……… II ③⑤7,500円
○ゴーファーの野望 ……… Ⓡ5,600円
白夜物語 ……… II ③⑤7,500円
新九玉伝 ……… II ③⑤7,500円

## X1、X68000

ソーサリアン ……… X1ターボ9,400円
イース/II ……… X1ターボ7,500円
ARCUS ……… X1ターボ9,400円
ラストハルマゲドン ……… X1シリーズ7,500円
白夜物語 ……… X1シリーズ7,500/X68 9,400円
リターン・オブ・イシター ……… X1ターボ6,500/X68 7,500円
信長の野望 ……… X1シリーズ/X68 9,400円
ファンタジーIII ……… X1シリーズ/X68 9,400円
サンダーフォースII ……… X68 9,400円
ドラゴンスピリット ……… X68 8,400円
サラマンダ ……… X68 8,400円
エグザイル ……… X1ターボ8,400円
サイオブレード ……… X1ターボ8,400円
ウイザードリーIV ……… X1シリーズ12,200円
パワフルまあじゃん2 ……… X1シリーズ/X68 7,500円
琥珀色の遺言 ……… X1ターボ/X68 9,400円
○ラストハルマゲドン ……… X68 9,400円
○R-TYPE ……… X68 7,500円
○太平洋の嵐DX ……… X68 14,100円
フルスロットル ……… X68 8,400円
○スーパー大戦略68K ……… X68 8,400円
めぞん一刻(完結編) ……… X68 9,400円
ウルテイマIV ……… X1シリーズ/X68 9,400円
パワーリーグ ……… X68 7,400円
三国志 ……… X68 14,100円
キングオブシカゴ ……… X68 12,200円
○マイトアンドマジックII ……… X1シリーズ/X68 9,400円
ザ・スーパーラスベガス ……… X68 12,200
口説き方教えます I/II ……… X68 6,500円

## FM7/77

ファンタジーIII ……… AV9,400円
イース/II ……… AV7,500円
麻雀悟空 ……… 77/AV6,500円
ウルティマIV ……… 77/AV11,200円
アークス ……… AV9,400円
琥珀色の遺言 ……… AV9,400円
白夜物語 ……… AV7,500円
めぞん一刻(完結編) ……… 77/AV7,500円
○リターンオブイシター ……… AV6,500円
サイオブレード ……… 77/AV8,400円

## 88/9801

維新の嵐 ……… 88VA/98 9,400円
きまぐれオレンジロード ……… 88V2/98 7,500円
ソーサリアン ……… 88V2/88VA/98 9,400円
イース/II ……… 88V2/98 7,500円
ラストハルマゲドン ……… 88V2/98 7,500円
太平洋の嵐DX ……… 88VA/98 14,100円
琥珀色の遺言 ……… 88V2/98 9,400円
白夜物語 ……… 88V2 7,400/98 9,400円
サイオブレード ……… 88V2/○98 8,400円
Mr.プロ野球 ……… 88V2/98 9,400円
ロードス島戦記 ……… 98 9,400円
天使達の午後II/番外編 ……… ○88V2/98 7,500円
ウルティマIV ……… 88/○VA/98 9,400円
○ミッドガルツA/B ……… 88V2 7,500円
スナッチャー ……… 88V2 8,400円
マイトアンドマジックII ……… ○88V2/○VA/98 9,400円
ウイザードリーIV ……… 88/98 12,200円
ヴエイグス ……… 88V2 7,500円
○アドヴァンスト・ファンタジアン ……… 88V2 7,500円
○スーパー大戦略98 ……… 98 8,000円
○テイルナ・ノーグII ……… 98 9,400円
デス・ブリンガー ……… 98 9,400円
シュヴァルツシルト ……… 88V2/98 11,600円
信長(戦国群雄伝) ……… 88V2 9,400円
○水滸伝 ……… 88V2 9,400円
パワフルまあじゃん2 ……… 88V2/98 7,500円
○ディガンの魔石 ……… 88V2 9,500円
○バーニングポイント ……… 88V2 8,200円
キングオブマジック ……… 98 8,400円
大海令 ……… 98 12,200円
プロ野球ファミリースタジアム ……… 88VA 6,500円
○時空の花嫁 ……… 88V2 7,500円
○オールドビレッジ ……… 88V2/98 7,800円

## 高級パソコンデスク



コニカ ED-50
29,800円→16,800円
幅640×高さ1,260×奥行700



SR-007
24,500→16,800円
幅620×高さ1,265×奥行700
サイドテーブルペーパートレーは別売

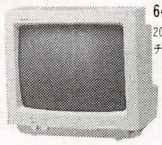


シグマF-3
38,000円→21,000円
幅610×高さ1,283×奥行700
資料スタンドコンセント(2コ)付
サイトテーブル、ペーパートレーは別売

# HARD

★全メーカー指定販売店
初期不良(7日以内)：交換
★低金利OAクレジット受付〈10万円以上〉
ボーナス一括払い可

88/98対応モニター
SHARP CU-14ED
79,800円→59,800円
アナログRBG、ケーブル付
2モードオートスキャン、
ワイドスイッチ付
ピッチ0.39



MSX対応モニター
SANYO CMT-A14F1
64,800円→48,000円
200ラインカラー、21ピン/8ピンRGB
チルト台、マルチケーブル付



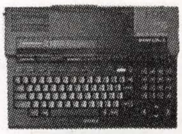
SONY MSX2ディスクドライブ
HBD-F1
3.5インチ2DD
36,800円→32,000円



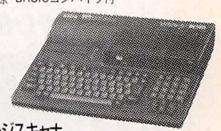
ナショナルMSX2ディスクドライブ
FS-FD1A
3.5インチ2DD、MSX-DOS付
39,800円→34,000円



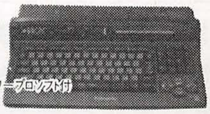
SONY MSX2+
F1XDJ
69,800円→61,500円
第2水準漢字ROM・FM音源・
ゲームプログラミングソフト付



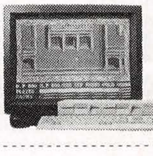
SANYO MSX2+ PHC-70FD
64,800円→54,800円
FM音源・BASICコンパイラ付



ナショナルMSX2+
FS-A1WX
69,800円→61,500円
第2水準漢字ROM・FM音源ワープロソフト付



NEC
PC-8801FE
129,000円→マエハラ特価
テレビでOKビデオ端子付きで新登場!!



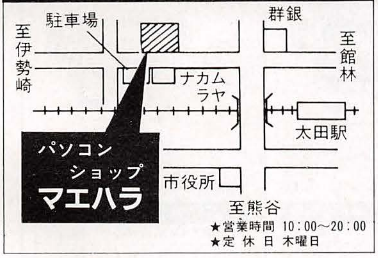
SHARP
X68000ACE
本体(BK、GY)319,800円
CZ-603D(BK、GY)
チルトスタンド付 84,800円
システム価格
404,600円→マエハラ特価



ハンディイメージスキャナ
OMRON
HS7R
32階調・RS-232C
端子直結
88/98シリーズ対応
39,800円→29,800円



あけましておめでとうございます！
ご来店お待ちしています。




★営業時間 10:00～20:00
★定休日 木曜日

## お申し込み方法

①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込（ソフトはご遠慮下さい）お電話の上、口座（群馬銀行太田西支店㊢297676マエハラ）にお振込下さい。
③クレジット、お電話にてお申込下さい。

### 書留申込書

| | |
|---|---|
| 〒 | □□□-□□ |
| ご住所 | フリガナ |
| TEL | (　　　)　　― |
| フリガナ<br>ご氏名 | 様 |
| 機種名 | 年令　　才 |

| 注文ソフト名 | メディアと数量 | 金額 |
|---|---|---|
| | | |
| パソコンデスク | 数量 | 金額 |
| | | |
| ハード | 数量 | 金額 |
| | | |

魅

[setsubun]

- ●PC-286VE 286X
- ●PC-9801RX2 RX4
- ●PC-9801RA2/RA5

1月31日 OPEN
USED SHOP 03-989-1171
お持ちのパソコン高く下取りします。

全国に広がるオーダーネット
98・286専用ダイヤル

ほしいものは電話一本で
業界一番のクレジット・モチロン代引でも

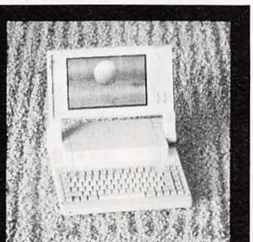
札幌 011-251-6771
仙台 022-227-7131
長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771

上記ダイヤルでは中古品のお取扱いはいたしておりません。

NEC NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
## PC-9801RX2 RA2

ハードの時代からソフトのパフォーマンス
ビジネスでなく遊べるパソコンであることを知ってほしいと思います。だからPC-9801シリーズ





PC-286VE
PC-286X

TEL. INFORMATION
9801 286
オーダーダイアル
03-986-9801

### PC-286VE Ⓐコース

PC-286VE-STD(本体)……… ¥298,000
PC-286CD II(ノングレア対応0.31ディスプレ) ¥ 94,800
PC-286PO I(日本語MS-DOS)… ¥ 18,000
TN-マウス(マウス)………… ¥ 7,800

| 定価合計¥418,600➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥ 9,300×36回 | ボなし 頭なし |
| ¥ 9,800×24回 | ボ2.2万 頭なし |
| ¥13,400×24回 | ボなし 頭なし |

### PC-286VE Ⓑコース

PC-286VE-STD(本体)…· ¥298,000
CU-14ED(0.39ディスプレー)·· ¥ 78,800
新一太郎(日本語ワープロVer4)……… ¥ 58,000
TN-マウス(マウス)……… ¥ 7,800

| 定価合計¥405,600➡¥297,800 | |
|---|---|
| ¥ 9,500×36回 | ボなし 頭なし |
| ¥10,400×24回 | ボ1万 頭なし |
| ¥13,700×24回 | ボなし 頭なし |

### PC-286VE Ⓒコース

PC-286VE-H20(本体)… ¥423,000
PC-286CD II(ノングレア対応0.31ディスプレ) ¥ 94,800
PC-286PO I(日本語MS-DOS)… ¥ 18,000
TN-マウス(マウス)………… ¥ 7,800

| 定価合計¥543,600➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥ 5,800×36回 | ボ2万 頭10万 |
| ¥ 9,600×48回 | ボ2万 頭なし |
| ¥12,400×36回 | ボなし 頭なし |

### 周辺機器INFORMATION

| 商品名 | 定価 | 現金特価 |
|---|---|---|
| **8801・9801周辺機器** | | |
| PC-8801-23-24 | ¥39,800 | ¥ 30,000 |
| PC-9801-26K | ¥25,000 | ¥ 20,500 |
| FM-1(26K同等品) | ¥18,000 | ¥ 15,800 |
| PC-9872U | ¥10,000 | ¥ 8,500 |
| NT-98マウス | ¥ 6,800 | ¥ 3,600 |
| **ワープロソフト** | | |
| P1EXE | ¥48,000 | ¥ 38,000 |
| 一太郎 | ¥58,000 | ¥ 40,000 |
| **データベース** | | |
| VP-プランナー | ¥36,000 | ¥ 28,800 |
| マルチプラン3.1 | ¥68,000 | 現金特価 |
| THE CARD3 | ¥48,000 | 現金特価 |
| Lotus 1-2-3 | ¥98,000 | 現金特価 |
| **ミュージック** | | |
| COME ON MUSIC | ¥38,000 | 現金特価 |
| ミュージくん | ¥98,000 | 現金特価 |
| **通信/他** | | |
| まいと～く | ¥28,000 | 現金特価 |
| PARTY | ¥24,000 | 現金特価 |
| 日本語MS-DOS3.3 | ¥18,000 | 現金特価 |

### 即納 PC-9801RA2 Ⓐコース

PC-9801RA2(本体)……… ¥498,000
CU-14CD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 84,800
PC-9872U(マウス)……… ¥ 10,000
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW) ¥ 18,000

| 定価合計¥610,800➡¥428,000 | |
|---|---|
| ¥ 7,200×36回 | ボなし 頭20万 |
| ¥10,600×48回 | ボなし 頭なし |
| ¥13,600×36回 | ボなし 頭なし |

### 即納 PC-9801RX2 Ⓐコース

PC-9801RX2(本体)……… ¥398,000
PC-KD854N(0.39 4050文字カラーディスプレー) ¥ 84,800
PC-PR201G(15"漢字プリンター) ¥158,000
TN-マウス(MSマウス)……… ¥ 7,800

| 定価合計¥648,600➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥10,400×30回 | ボ2.5万 頭10万 |
| ¥ 9,700×36回 | ボ3.5万 頭なし |
| ¥12,000×48回 | ボなし 頭なし |

### 即納 PC-9801RX2 Ⓑコース

PC-9801RX2(本体)…… ¥398,000
CU-14ED(0.39オーバースキャンディスプレー) ¥ 79,800
NT98L……………… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW) ¥ 18,000

| 定価合計¥398,000➡¥365,800 | |
|---|---|
| ¥ 9,100×48回 | ボなし 頭なし |
| ¥11,600×36回 | ボなし 頭なし |
| ¥ 9,600×36回 | ボ1.2万 頭なし |

### 即納 PC-9801RX2 Ⓒコース

PC-9801RX2(本体)……… ¥398,000
CU-14CD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 84,800
PC-9801-26K(サウンドボード) ¥ 25,000
NT98L……………………… ¥ 6,800

| 定価合計¥515,600➡¥377,000 | |
|---|---|
| ¥ 9,200×48回 | ボなし 頭なし |
| ¥ 7,300×36回 | ボなし 頭15万 |
| ¥14,100×24回 | ボ2万 頭なし |

### PC-8801FE Ⓑコース



¥143,000

PC-8801FE(本体)……… ¥129,000
PC-KD854(0.39ディスプレー)…… ¥ 84,800
バックアップディスク…… ¥ 4,400

| 定価合計¥218,200➡¥143,000 | |
|---|---|
| ¥ 4,700×36回 | ボなし 頭なし |
| ¥ 6,800×24回 | ボなし 頭なし |

### PC-8801FE Ⓒコース



¥187,000

PC-8801FE(本体)……… ¥129,000
PC-863G(PCエンジン付ディスプレー) ¥138,000
バックアップディスク…… ¥ 4,400

| 定価合計¥271,400➡¥187,000 | |
|---|---|
| ¥ 6,100×36回 | ボなし 頭なし |
| ¥ 8,900×24回 | ボなし 頭なし |

### PC-8801FE Ⓓコース



¥139,990

PC-8801FE(本体)……… ¥129,000
CU-14ED(0.39ドットディスプレー)……… ¥ 79,800

| 定価合計¥213,800➡¥139,990 | |
|---|---|
| ¥ 4,600×36回 | ボなし 頭なし |
| ¥ 6,600×24回 | ボなし 頭なし |

### NEC PC-88VA2 Ⓐコース



PC-88VA2(本体)……… ¥298,000
PC-KD863SW(ステレオディスプレー)… ¥118,000
バックアップディスク…… ¥ 6,800

| 定価合計¥422,800➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥ 9,800×36回 | ボなし 頭なし |
| ¥14,200×24回 | ボなし 頭なし |

### NEC PC-88VA2 Ⓑコース



¥274,800

PC-88VA2(本体)……… ¥298,000
CZ-880DE(4050文字チューナ付)… ¥109,800
接続用ケーブル(15Pケーブル)… ¥ 4,800

| 定価合計¥412,600➡¥274,800 | |
|---|---|
| ¥ 9,000×36回 | ボなし 頭なし |
| ¥13,000×24回 | ボなし 頭なし |

### PC-8801MA2 Ⓐコース



¥175,000

PC-8801MA2(本体)……… ¥168,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)…… ¥ 84,800
バックアップディスク…… ¥ 6,800

| 定価合計¥259,600➡¥175,000 | |
|---|---|
| ¥ 6,000×36回 | ボなし 頭なし |
| ¥ 8,700×24回 | ボなし 頭なし |

### PC-8801MA2 Ⓑコース



¥212,000

PC-8801MA2(本体)……… ¥168,000
PC-863G(PCエンジン付ディスプレー) ¥138,000
バックアップディスク…… ¥ 6,800

| 定価合計¥312,800➡¥212,000 | |
|---|---|
| ¥ 7,400×36回 | ボなし 頭なし |
| ¥10,600×24回 | ボなし 頭なし |

### PC-8801MA2 Ⓒコース



¥193,000

PC-8801MA2(本体)……… ¥168,000
CZ-880DE(4050文字チューナ付)… ¥109,800
接続用ケーブル(15Pケーブル)… ¥ 4,800

| 定価合計¥282,600➡¥193,000 | |
|---|---|
| ¥ 6,300×36回 | ボなし 頭なし |
| ¥ 9,100×24回 | ボなし 頭なし |

### NEC PC-88VA3 Ⓐコース



PC-88VA3(本体)……… ¥398,000
PC-KD863SW(ステレオディスプレー) ¥118,000
バックアップディスク…… ¥ 6,800

定価合計¥522,800➡現金特価

### NEC PC-88VA3 Ⓑコース

テレビも映る4050文字ディスプレーセット



PC-88VA3(本体)……… ¥398,000
CZ-880DE(4050文字チューナ付)… ¥109,800
接続用ケーブル(15Pケーブル)… ¥ 4,800

定価合計¥512,600➡現金特価

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

# AOYAMA WORLD IN

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

## 今月の限定お買得品

**EPSON PC-286VE**



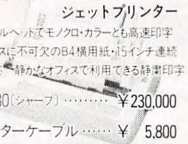
PC-286VE-STD ………… ¥298,000
CU-14AD ………… ¥ 84,800
NT98L-マウス ………… ¥ 6,800

**定価合計¥390,600➡¥269,900**

**NEC用 IO-730**

NEC用カラーイメージジェットプリンター

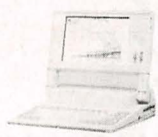
48ノズルヘッドでモノクロ・カラーとも高速印字
ビジネスに不可欠のB4横用紙・15インチ連続紙対応。静かなオフィスで利用できる静粛印字



IO-730(シャープ) ………… ¥230,000
プリンターケーブル ………… ¥ 5,800

**定価合計¥235,800➡現金特価**

**EPSON PC-286L**



PC-286L STD N ………… ¥348,000

**定価合計¥348,000➡¥228,800**

**EPSON PC-286VE**



PC-286VE STD ………… ¥298,000
CU-14GD(0.31ディスプレー) ¥ 84,800
VP-1000(15'プリンター) ¥158,000
PC-286P01(MS-DOS) ………… ¥ 18,000
NT98Lマウス(マウス) ………… ¥ 7,800

**定価合計¥566,600➡¥379,800**

**EPSON VP-130 EX**



PC用24ドット15インチプリンター

**定価合計¥102,000➡現金大特価**

**EPSON HG-2550PC**



NEC用インクジェットプリンター

**定価合計¥258,000➡¥134,000**

**PC-8801FE** 新製品

テレビも映る2000文字ディスプレセット

Aコース



PC-8801FE(本体) ………… ¥129,000
CZ-820D(チューナ付ディスプレー) ………… ¥ 79,800
接続用ケーブル ………… ¥ 780

**定価合計¥216,600➡¥119,900**

上記商品は、クレジット・代金引換システム共に取り扱っております。 送料 ¥1,000 くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

上記商品は池袋店、札幌店にて実演中です。

**PC-9801 PC286お問い合せ御注文**

**03-986-9801**

コースでのお申込み、コース外での御注文
オプションからソフトまでお受けいたしております。

**お客様相談室**

**03-987-7795**

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話ください。(10:30-19:00)

**パソコンの御注文お問い合せ下取り**

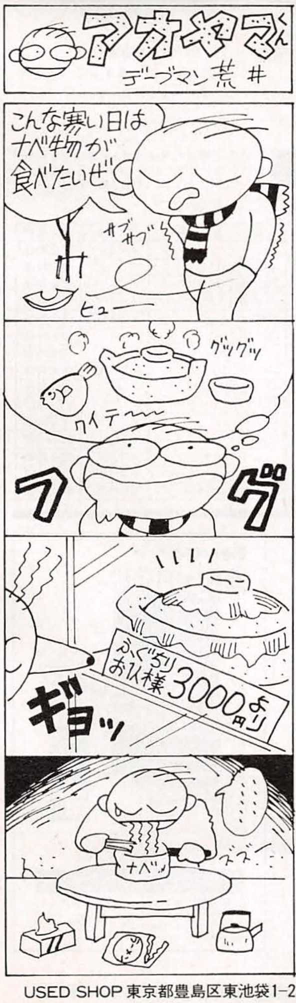
**03-987-7771**

お問い合せから下取品の査定まで
何でも御相談下さい。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～21:30
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

## あなたのパソコン 高く 下取りマス

グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしております ので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムは ユーザーの皆様にきっとご満足いただけるはずです。
…………………………………… ☎03-989-1171




## ショウルームインフォメーション

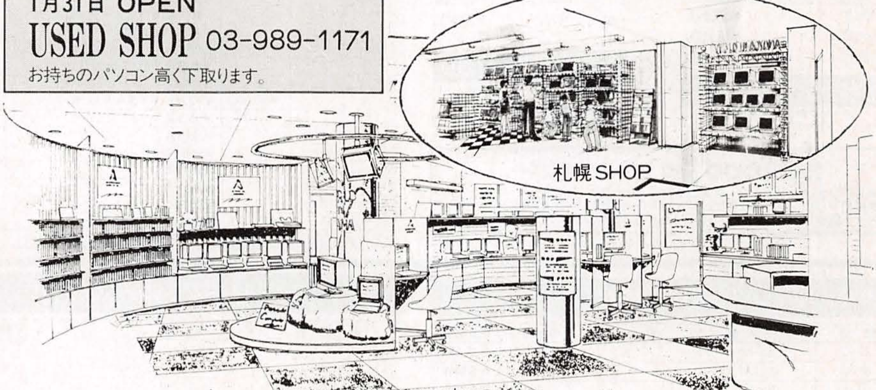
1月のショップお休み…… 1日(日)・12日(木)・19日(木)・25日(水)・26日(木)
2月のショップお休み…… 2日(木)・9日(木)・16日(木)・23日(木)
ショールーム営業時間 電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい

池袋Shop……11:00～18:30 豊島区東池袋1-28-6東急ハンズ池袋店隣 03-987-7771
札幌Shop……11:00～19:30 札幌市中央区南2条西3丁目リンクビル3F 011-251-1777

札幌店お電話御注文
011-251-6771

電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい。

1月31日 OPEN
**USED SHOP** 03-989-1171
お持ちのパソコン高く下取ります。




FAXでの御注文お問い合せも承っております。 03-985-5221(FAX)

**SHOP EVENT**

札幌:2月1日～2月28日
「雪まつりどきどきフェア」
池袋:2月1日～2月28日
「雪まつりときめきセール」
池袋・札幌:1月2日～1月31日
「新年恒例初夢フェア」

東京:池袋店




北海道:札幌店

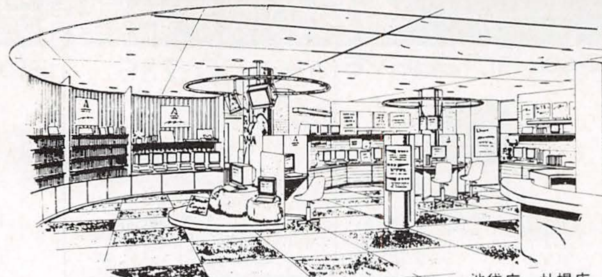



USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F　札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

# 魋 [setsubun]

**思いたったら電話いつでもSHOP**

- X68000
- X1 turbo Z
- X1 turbo Z II
- X1 turbo Z III
- X1 twin
- X1 G Model 30
- FM77AV



池袋店　札幌店

---

*16ビット最速の68000だから……*
## 今宵の気分もいける X68000

今　X68000をお買上げのお客様に……●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント●X68000EXE（エグゼ）クラブに入会●CLUB246ゴールド会員として登録

買ったお客様でしかわからないこのサービス！

## 特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで！

X68000をコースでお買上げのお客様全員に最新ソフト「熱血高校ドッジボール部」「沙羅曼蛇」「ツインビー」のうちいずれかプレゼント中！

### 最新ソフトプレゼント X68000 Aコース
CZ-601C〔本体+keyボード〕・・ ¥319,800
CZ-601D〔15 カラーディスプレーテレビ〕・・・ ¥119,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕・・・・ ¥ 5,800

合計 ¥445,400➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

### 最新ソフトプレゼント X68000 Bコース
基本セット
CZ-601C〔本体+keyボード〕・・・・ ¥319,800
CZ-601D〔15 カラーディスプレーテレビ〕・・・・ ¥119,800

合計 ¥439,600➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

### 最新ソフトプレゼント X68000 G'コース
CZ-601C〔本体+Keyボード〕…… ¥319,800
CZ-611D〔0.31ディスプレーTV〕… ¥145,000
CZ-6ST1〔チルトスタンド〕……… ¥ 5,800
CZ-6BE1A〔1MBRAM〕……… ¥ 38,000

合計 ¥508,600➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

### 最新ソフトプレゼント X68000 Eコース
CZ-611C〔20MHDD付本体〕・・・¥399,800
CZ-601D〔15'カラー0.39 ディスプレーテレビ〕・・・¥119,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕……¥ 5,800

合計 ¥533,200➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

### 最新ソフトプレゼント X68000 Fコース
CZ-611C〔20MHDD付本体〕・・・¥399,800
CZ-611D〔15'カラー0.31 ディスプレーテレビ〕・・・¥145,000
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕……¥ 5,800

合計 ¥558,400➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

### 最新ソフトプレゼント X68000 Gコース
CZ-611CB〔20MHDD付本体〕・・¥399,800
CZ-603DB〔15'カラーディスプレー〕 ¥ 84,800
CZ-6ST1〔チルトスタンド〕……・¥ 5.800

合計 ¥490,400➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

★X68000をコースでお買上げのお客様全員に最新ソフト「熱血高校ドッジボール部」「沙羅曼蛇」「ツインビー」のうちいずれかプレゼント中！

### フルスロットルコース X68000 パーツコース
フルスロットル………¥ 8,800
JOYハンドル…………¥19,800
〔フルスロットル用ハンドル〕

合計 ¥28,600➡¥24,000

| | |
|---|---|
| ¥4,200×6回 | ㋭なし　頭なし |
| ¥8,300×3回 | ㋭なし　頭なし |

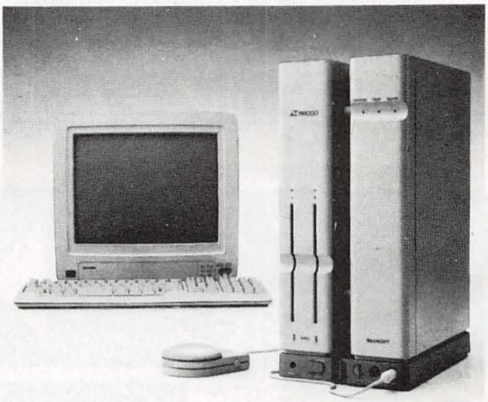
### MIDIコース X68000 パーツコース
MIDIボード〔6BM1〕・・・・¥26,800
MIDIソフト〔237MS〕・・・¥25,800
キーボード〔MT240〕……¥29,800

合計 ¥82,400➡¥67,600

| | |
|---|---|
| ¥3,300×24回 | ㋭なし　頭なし |
| ¥6,100×12回 | ㋭なし　頭なし |

### 最新ソフトプレゼント X68000 限定処分コース
CZ-600CB〔本体+Keyボード〕… ¥369,800
CZ-601DB〔15'カラーディスプレーTV〕¥119,800
御希望ソフト………… ¥ 7,800

合計 ¥496,600➡¥318,000
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。



1. 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2. 2Mバイトの大容量メモリ
3. 独自のフレンドリーOS搭載
4. JIS第1、第2水準漢字ROMの搭載
5. 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6. ステレオ対応FM音源&AD PCM

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

### X68000お買上げのお客様へ
●Xポシェットプレゼント ●Xウインドブレーカープレゼント
●最新ソフトプレゼント（限定処分コース・Bコースは除く）●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント　他、特典いろいろプレゼント！

X68000へのお問い合せ 03（987）7771

## X68000ソフト&周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店にて実演中です。

| タイトル | 定価 | 販売価格 | 一言コメント | 型番 | 商品名 | 定価 | 販売価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Kamikaze | ¥68,000 | 現金特価 | 統合型スプレッドシート | CZ-6VT1 | カラーイメージユニット | ¥ 69,800 | 現金特価 |
| サウンドPRO 68K | ¥15,800 | 現金特価 | 音色データ作成ツール | CZ-6BE1 | 1MB増設RAMボード | ¥ 35,000 | 現金特価 |
| Z's STAFF PRO68K | ¥58,800 | ¥47,800 | 画像処理システム | CZ-6BE2 | 2MB増設RAMボード | ¥ 79,800 | 現金特価 |
| C compiler PRO68K | ¥39,800 | 現金特価 | プログラムを効率良くサポートします | CZ-6BE4 | 4MB増設RAMボード | ¥138,000 | 現金特価 |
| ミュージックPRO68K | ¥18,800 | 現金特価 | FM音源機能をフルに稼動 | CZ-6BB1 | 拡張I/Oボックス | ¥ 88,000 | 現金特価 |
| BUSINESS PRO68K | ¥68,000 | 現金特価 | データベース・グラフ作成1体化のビジネスツール | CZ-6BG1 | GP-IBボード | ¥ 59,800 | 現金特価 |
| 弥　生 | ¥80,000 | ¥49,800 | 事業所用経理システム | CZ-6BU1 | ユニバーサルI/Oボード | ¥ 39,800 | 現金特価 |
| C-TRACE | ¥68,000 | ¥55,500 | 3次元コンピュータグラフィックス | CZ-6BE1A | 1MB増設RAMボード | ¥ 38,000 | 現金特価 |
| DATA PRO68K | ¥58,000 | 現金特価 | コマンド型データベース | CZ-6BF1 | 増設用RS232Cボード | ¥ 49,800 | 現金特価 |
| CARD PRO68K | ¥29,800 | 現金特価 | カード型データベース | CZ-6BP1 | 数値演算プロセッサボード | ¥ 79,800 | ¥63,000 |
| Sampling PRO68K | ¥17,800 | 現金特価 | サンプリングエディター | CZ-6BC1 | FAXボード | ¥ 79,800 | 現金特価 |
| NEW Printshop PRO68K | ¥19,800 | 現金特価 | ポップアートツール | CU-21CD | 21インチカラーディスプレー | ¥139,800 | ~~¥111,000~~ |
| Communication PRO68K | ¥19,800 | 現金特価 | フルスクリーンエディタ内蔵通信ソフト | CZ-603D | 14インチカラーディスプレー | ¥ 84,800 | 現金特価 |
| THE 福袋V2.0 | ¥ 9,980 | 現金特価 | ソフト開発ツール | CZ-8NS1 | カラーイメージスキャナ | ¥188,000 | 現金特価 |
| トラックボール | ¥13,800 | ¥12,000 | オペレーティングシステム | CZ-8NT1 | スキャナ用パラレルボード | ¥ 29,800 | 現金特価 |

---

## 新製品 X-1シリーズ周辺機器
X-1 Twin対応
全てのX-1シリーズに対応

| 型番 | 商品名 | 標準価格 | 現金特価 |
|---|---|---|---|
| CZ-8BV2 | カラーイメージボード | ¥ 39,800 | ¥32,800 |
| CZ-8BS1 | ステレオタイプFM音源カード | ¥ 23,800 | 現金特価 |
| CZ-8TM2 | モデムユニット | ¥ 49,800 | 現金特価 |
| CZ-8BM2 | RS-232C マウスボード | ¥ 19,800 | 現金特価 |
| CZ-8RL1 | データレコーダ | ¥ 24,800 | ¥19,800 |
| ジョイスティック | アスキーターボステック | ¥ 6,800 | ¥ 5,440 |
| X-1用 | ジョイカード 延長コード付 | ¥ 3,200 | ¥ 2,900 |
| CZ-8BR1 | 立体映像セット | ¥ 29,800 | 現金特価 |
| CZ-8NM2 | X-1 turbo マウス | ¥ 6,800 | ¥ 5,780 |
| AN-8TU | RGBシステムチューナー | ¥ 35,800 | 現金特価 |
| CZ-6PV1 | カラービデオプリンター | ¥198,000 | 現金特価 |
| AN-160SP | アンプ内蔵スピーカー | ¥ 59,800 | ¥48,800 |
| X1エミュレータ | X1ソフトをX68000へファイル転送 | ¥ 9,800 | 現金特価 |
| CU14F/G用 | スモークドフィルター | ¥ 9,800 | ¥ 5,980 |
| CZ-53F | X-1 Twin用5 増設ドライブ | ¥ 19,800 | 現金特価 |
| CZ-141SF | NEW-Z-BASIC 64KRAM付 即納 | ¥ 18,800 | ¥ 9,800 |
| CZ-8PK9 | 24ドット漢字プリンター | ¥ 89,800 | 現金特価 |

以前当社にてCU14Gシリーズを御購入いただいたお客様に限りスモークドフィルター［定価¥9,800］を¥2,980にてお届けいたします。会員の方は会員ダイヤルにてCall!!

## X-1シリーズ システムソフト

| 商品名 | | 機種名 | 価格 | 現金特価 |
|---|---|---|---|---|
| コスモステーション | | CZ-136SF（2D・5"FD版） | ¥ 9,800 | ¥ 9,200 |
| モデムターミナル | | CZ-133SF（2D・5"FD版） | ¥25,800 | ¥ 4,800 |
| turbo ターミナル | | CZ-131SF（2D・5"FD版） | ¥ 8,800 | ¥ 8,100 |
| ランゲージマスター（CP/M R） | | CZ-128SF（2D・5"FD版） | ¥ 9,800 | ¥ 9,200 |
| turbo CP/M（漢字版） | | CZ-130SF（2D・5"FD版） | ¥14,800 | ¥13,600 |
| ミュートピア | | CZ-139SF（2D・5"FD版） | ¥12,800 | ¥11,700 |
| ランゲージシリーズ | FORTRAN | CZ-115LF（2D・5"FD版） | ¥13,800 | ¥12,600 |
| | C | CZ-116LF（2D・5"FD版） | ¥13,800 | ¥12,600 |
| | turbo LOGO（漢字版） | CZ-117SF（2D・5"FD版） | ¥18,800 | ¥17,000 |
| | COBOL | CZ-118LF（2D・5"FD版） | ¥13,800 | ¥12,600 |
| | PROLOG | CZ-119LF（2D・5"FD版） | ¥13,800 | ¥12,600 |
| | LISP | CZ-120LF（2D・5"FD版） | ¥13,800 | ¥12,600 |
| | APL | CZ-126LF | ¥13,800 | ¥12,600 |

## X68000 IN MIDI BOAD

| | | | |
|---|---|---|---|
| MIDIユニット | 計測技研ソフト付 | ¥16,800 | 現金特価 |
| MIDIボード | SHARP CZ-6BM1 | ¥26,800 | 現金特価 |
| MIDIソフト | SHARP | ¥25,800 | 現金特価 |

送料 ¥1,000　　ボードとソフトを合せるとさらにオトク

### SHARP AN-8TU



テレビ番組が楽しめる!!
RGBシステムチューナー

対象ディスプレー
アナログRGB入力対応(15P)/200ライン対応のもの
KD863S, 862, CU-14AD, BD, ED, 603D

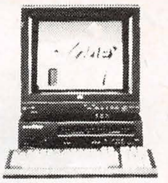
KD854・852には使用出来ません。

定価合計¥35,800➡安すぎて表示不能

| | |
|---|---|
| ¥3,000×12回 | ㋭なし　頭なし |
| ¥5,600×6回 | ㋭なし　頭なし |

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

# FM77 AV40SX 40EX 20EX



- 鮮明なグラフィック表示 ●最先端の情報が見られる、便利な文字放送
- 日本語機能も強力 ●パソコンをさらに便利にする文字放送カード
- メインCPUの動作クロックを25%アップ(AV40/20比)
- 高速日本語処理をサポートするF-BASIC ●受信した情報の編集、加工も簡単にできる

**FM77AV40SX Aコース**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| FM-77AV40SX〔本体〕 | ¥178,000 |
| FM-TV155〔4000文字ディスプレーTV〕 | ¥89,800 |
| 御希望ゲームソフト1本 | ¥7,800 |
| 福袋 | ¥0 |
| 合計 | ¥323,800➡¥248,000 |

| 月額 | ボーナス | 頭金 |
|---|---|---|
| ¥4,800×36回 | ポ2万 | 頭3万 |
| ¥8,100×36回 | ポなし | 頭なし |
| ¥11,800×24回 | ポなし | 頭なし |

**FM77AV40SX Bコース**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| FM-77AV40SX〔本体〕 | ¥178,000 |
| カラーCRTディスプレー | ¥89,800 |
| 福袋 | ¥0 |
| 合計 | ¥267,800➡現金特価 |

| 月額 | ボーナス | 頭金 |
|---|---|---|
| ¥6,000×24回 | ポ2万 | 頭なし |
| ¥6,500×36回 | ポなし | 頭なし |
| ¥5,000×48回 | ポなし | 頭なし |

**FM77AV40EX Cコース**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| FM-77AV40EX〔本体〕 | ¥168,000 |
| FM-TV154〔4050文字カラーディスプレTV〕 | ¥138,000 |
| 御希望ゲームソフト1本 | ¥7,800 |
| 福袋 | ¥0 |
| 合計 | ¥313,800➡¥172,000 |

| 月額 | ボーナス | 頭金 |
|---|---|---|
| ¥5,700×24回 | ポ1.5万 | 頭なし |
| ¥5,700×36回 | ポなし | 頭なし |
| ¥8,100×24回 | ポなし | 頭なし |

# WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

## FMシリーズソフト & 周辺機器

| タイトル | 定価 | 販売価格 | コメント |
|---|---|---|---|
| いろどりAV | ¥25,000 | ¥21,000 | グラフィックワープロ |
| つどい | ¥38,000 | ¥32,000 | 日本語統合ソフト |
| COMAS-V3S | ¥19,800 | ¥16,800 | 日本語ワープロソフト |
| FMサウンドエディタII V1.1 | ¥20,000 | 現金特価 | ——— |
| FMジュークボックスV1.0 | ¥12,000 | 現金特価 | プログラム演奏 |
| FM日本語シート | ¥12,000 | 現金特価 | 日本語表作成ツール |

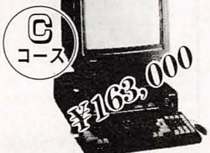
| 型番 | 商品名 | 定価 | 販売価格 |
|---|---|---|---|
| FM77-171 | 文字放送カード | ¥38,000 | 現金特価 |
| FM77-211 | 日本語カード | ¥29,800 | ¥23,900 |
| FM77-413 | ビデオデジタイズカード | ¥16,800 | ¥13,800 |
| FMSC-101 | ハンディスキャナ〔I/F付〕 | ¥39,000 | ¥34,800 |
| FM77-414 | ビデオカード | ¥29,800 | ¥26,000 |
| FM77-704-401 | MIDIアダプタ | ¥31,800 | ¥27,000 |

X-1ツインをコースでお買上げのお客様に限り+3,500円にて御希望PCソフトをお付けいたします。

# 今月の限定特選お買得品

お買得品コースもクレジットでのお支払が出来ますので合せて御相談下さい。

**X1 turboZ**




| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-880CB | ¥218,000 |
| CZ-880DB | ¥109,800 |
| CZ-133SF | ¥25,800 |
| 定価合計 | ¥353,600➡¥163,000 |

**X1 turboZ III**




| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-880CB | ¥169,800 |
| CZ-830DB | ¥99,800 |
| 定価合計 | ¥269,600➡現金特価 |

**X1 twin**




| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-830CB〔本体〕 | ¥99,800 |
| CZ-820DB〔テレビ付ディスプレー〕 | ¥79,800 |
| ゲームパーツキット | ¥3,400 |
| 定価合計 | ¥223,200➡¥93,800 |

下のリストより希望ソフト2本プレゼント中!

**X1 twin** ソフトプレゼント




| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-830CB〔本体〕 | ¥99,800 |
| CZ-53F〔増設ドライブ〕 | ¥19,800 |
| CZ-820DB〔テレビ付ディスプレー〕 | ¥79,800 |
| 定価合計 | ¥199,400➡¥109,000 |

**X1 twin** ソフトプレゼント




| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-830CB〔本体〕 | ¥99,800 |
| CZ-53F〔増設ドライブ〕 | ¥19,800 |
| ハイドライドIII〔最新ソフト〕 | ¥7,800 |
| AN-58C〔RFコンバーター〕 | ¥2,980 |
| 定価合計 | ¥130,380➡¥88,800 |

**X1 twin** ソフトプレゼント




| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-830CB〔本体〕 | ¥99,800 |
| CZ-53F〔増設ドライブ〕 | ¥19,800 |
| CZ-8BS1〔FM音源ボード〕 | ¥23,800 |
| CZ-820DB〔テレビ付ディスプレー〕 | ¥79,800 |
| 定価合計 | ¥223,200➡¥129,800 |

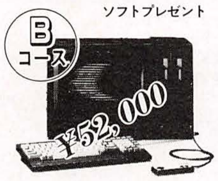
下のリストより希望ソフト2本プレゼント中!

**X1 G Model 30** ソフトプレゼント



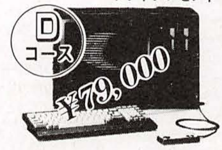

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-822CB〔本体〕 | ¥118,000 |
| CZ-820DB〔テレビ付ディスプレー〕 | ¥79,800 |
| CZ-8BS1〔FM音源ボード〕 | ¥23,800 |
| 定価合計 | ¥222,600➡¥99,000 |

**X1 G Model 30** ソフトプレゼント




| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-822CB〔本体〕 | ¥118,000 |
| AN-58C〔RFコンバーター〕 | ¥2,980 |
| 定価合計 | ¥120,980➡¥52,000 |

**X1 G Model 30** ソフトプレゼント




| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-822CB〔本体〕 | ¥118,000 |
| CZ-820DB〔テレビ付ディスプレー〕 | ¥79,800 |
| バックアップキット〔ディスク〕 | ¥3,400 |
| 定価合計 | ¥201,200➡¥79,000 |

| X-1シリーズ売れ筋ソフト | 定価 | 割引価格 |
|---|---|---|
| 信長の野望全国版 | 9,800 | 8,920 |
| 自己中心派2 | 6,800 | 6,120 |
| めぞん一刻完結編 | 7,800 | 7,020 |
| 琥珀色の遺言 | 9,800 | 8,920 |
| ザナドゥシナリオ2 | 5,800 | 5,220 |
| 天使たちの美奈子 | 7,800 | 7,020 |
| スーパーレイドック | 6,800 | 6,120 |
| ラストハルマゲドン | 7,800 | 7,020 |
| ウイザードリィV | 12,800 | 11,500 |
| イース | 7,800 | 7,020 |

※ソフトは本体と合わせてお求め下さい

**CZ8PC2** 限定品

第2水準漢字ロム付き
24ドット熱転写プリンター

CZ-8PC2〔X-1シリーズケーブル付〕 ¥69,800

定価合計¥69,800➡¥44,800

| 月額 | ボーナス | 頭金 |
|---|---|---|
| ¥3,300×15回 | ポなし | 頭なし |
| ¥4,000×12回 | ポなし | 頭なし |

**CZ-8PC3** 限定品

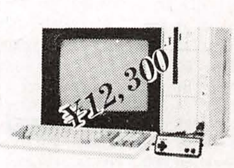
第2水準漢字ロムがついてさらにお得。
24ドット熱転写プリンター

CZ-8PC3〔X-1シリーズケーブル付〕 ¥65,800

定価合計¥65,800➡¥53,800

| 月額 | ボーナス | 頭金 |
|---|---|---|
| ¥3,300×18回 | ポなし | 頭なし |
| ¥4,900×12回 | ポなし | 頭なし |

**X1 G 10**




| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-820C〔本体〕 | ¥69,800 |
| AN-58C〔コンバーター〕 | ¥2,980 |
| 定価合計 | ¥72,700➡¥12,300 |

## ワールドインアオヤマのお得で安心なサービス

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

**1 「初めて」はパソコンの基本です。**
初めての方でも、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

**2 激安金利に簡単クレジット**
商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社とのオリジナルプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

**3 アフターサービスも万全**
もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

**4 見て、触れて、納得して下さい**
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選び下さい。

**5 グーンとお得な下取システム**
今お持ちの機種を高額下取。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。

**6 うれしい代引システム**
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

**7 VIPカード「CLUB246」**
商品お買上の皆様に「CLUB246」カードを発行致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけお伝え下さい。全てのデータが登録されておりますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

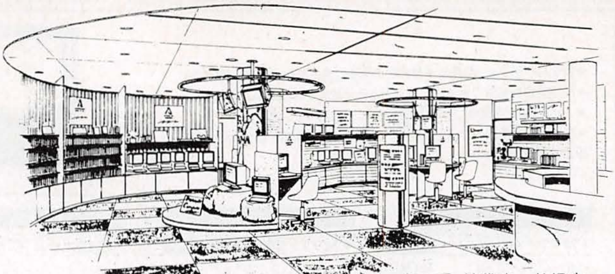
**8 もしも初期不良があったら**
お買上当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄ひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F　札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

［setsubun］

**思いたったら電話いつでもSHOP**

■特選中古パソコン
- NEC
- SHARP
- FUJITSU
- EPSON
- Panasonic
- SONY
- OMRON



池袋店　札幌店

## 今月の限定お買得品

**NEC** 新品限定品 **PC-201 G**
定価合計￥158,000➡~~￥106,000~~

**SHARP** パーソナルワークステーション X68000
CZ-600C……￥369,000
CZ-600D……￥129,800
定価合計￥498,800➡￥278,000

**EPSON** 新品限定品 **PC-286U STD**
定価合計￥248,000➡ 安すぎて書けません

**FM77AV40EX**
FM-77AV40EX……￥168,000
FM-TV154……￥138,000
セット合計
￥306,000➡ ￥168,000

**FM77AV20EX**
FM-77AV20EX……￥129,800
FM-TV152……￥88,000
セット合計
￥217,800➡ ￥114,000

**NEC PC-8801FE**
PC-8801FE〔本体〕……￥129,000
CU-14BD〔4050ディスプレー〕￥64,800
セット合計￥193,800➡￥129,000

**SHARP** 限定品 **X-1G30**
CZ-822C……￥118,000
定価合計￥118,000➡￥49,800

**SHARP** 限定品 **X-1TWIN**
CZ-830C……￥98,000
定価合計￥98,000➡￥64,000

**EPSON** 限定品 **PC-286L STD[N]**
￥348,000➡￥228,000

**SHARP** 新品 **CZ-8PK6**
〔15インチ漢字プリンター〕
フロッピーホルダープレゼント
￥159,000➡ ￥6 ,800

**SHARP** 新品限定品 **CE-140P**
76%引
PC-1360/1360K/1425/1475用プリンター
7色カラードットプリンター
定価合計￥43,000➡￥9,980
PC-1360〔ポケコン〕+CE-140P〔プリンター〕
定価合計￥72,800➡￥27,800

**NEC PC-8801MA2**
PC-8801MA2……￥168,000
CU-14BD〔4050ディスプレー〕￥64,800
セット合計￥232,800➡ ￥157,000

**SHARP** チューナ付ディスプレー
CU-14G
定価￥69,800➡￥29,800

**Panasonic A1** 新製品
定価合計￥69,800➡~~￥62,800~~

**NEC** 新品限定品 **PC-PR101TL2**
定価合計￥79,800➡￥54,800

**SHARP** 限定品 **PC-1360**
PC-1360〔ポケコン本体〕……￥29,800
プログラム編集機能
定価合計￥29,800➡ ***￥19,800***

## NEC

| 品名 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| PC-6601 SR〔35ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕 | ￥155,000 | ￥19,000 |
| PC-KD251K | ￥59,800 | ￥23,000 |
| CU-14GE | ￥49,800 | ￥22,000 |
| DM405〔2000文字アナログ21Pケーブル付〕〔新品〕 | ￥69,300 | ￥36,800 |
| 60M43〔15色ディスプレー〕 | ￥65,800 | ￥18,000 |
| PC-TV151 | ￥94,800 | ￥42,000 |
| CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕 | ￥89,800 | ￥29,800 |
| PC-KD551K | ￥99,800 | ￥45,000 |
| PC-KD852 | ￥99,800 | ￥48,000 |
| PC-KD854 | ￥89,800 | ￥50,000 |
| PC-KD854〔4000文字アナログ〕〔新品〕 | ￥84,800 | ￥54,800 |
| PC-KD854N〔4000文字アナログ〕 | ￥84,800 | ￥55,800 |
| PC-KD855〔4050, 0.42アナログディスプレー〕 | ￥64,800 | ￥42,000 |
| PC-KD862〔アナログRGB〕 | ￥99,800 | ￥50,000 |
| PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスプレー〕 | ￥138,000 | ￥65,000 |
| CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕 | ￥84,800 | ￥48,000 |
| CU-14BD〔4000文字アナログ〕 | ￥64,800 | ￥39,800 |
| N5913L〔4050, 0.31ディスプレー〕 | ￥138,000 | ￥78,000 |
| RC-TV453N〔ビデオボード対応〕 | ￥138,000 | ￥79,800 |
| PC-TV353〔2000/4050, 0.39ディスプレーテレビ〕 | ￥110,000 | ￥68,000 |
| PC-TV353〔2000/4000, 0.39ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕 | ￥110,000 | ￥74,800 |
| CZ-880DE〔2000/4000, 0.31ディスプレーテレビケーブル付〕〔新品〕 | ￥114,300 | ￥72,000 |
| **8801シリーズ本体** | | |
| PC-8801 H30〔5"ドライブ2機標準装備〕 | ￥275,000 | ￥40,000 |
| PC-8801 HSR30〔5"ドライブ2機増設〕 | ￥258,000 | ￥66,000 |
| PC-8801 HFR30〔5"ドライブ2機標準装備〕 | ￥178,000 | ￥64,000 |
| PC-8801FH30 | ￥168,000 | ￥75,000 |
| PC-8801FA | ￥168,000 | ￥105,000 |
| PC-8801FE〔本体〕 | ￥129,000 | ￥88,000 |
| PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕 | ￥238,000 | ￥78,000 |
| PC-8801MH | ￥208,000 | ￥88,000 |
| PC-8801MA | ￥198,000 | ￥120,000 |
| PC-8801MA2〔本体〕 | ￥168,000 | ￥115,000 |
| PC-88VA | ￥298,000 | ￥138,000 |
| PC-88VA2 | ￥298,000 | ￥178,000 |
| **9801シリーズ本体** | | |
| 512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕 | ￥25,000 | ￥22,000 |
| 2ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕 | ￥59,000 | ￥47,000 |
| 3ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕 | ￥85,000 | ￥69,800 |
| 4ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕 | ￥110,000 | ￥87,800 |
| FM-1〔アクセル、PC-9801-26Kコンパチ〕〔新品〕 | ￥22,000 | ￥14,800 |
| PC-9801UV2 | ￥318,000 | ￥145,000 |
| PC-9801UV21 | ￥318,000 | ￥165,000 |
| PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕 | ￥415,000 | ￥180,000 |
| PC-9801Vm21 | ￥390,000 | ￥198,000 |
| PC-9801VMI1〔本体〕 | ￥320,000 | ￥220,000 |
| PC-9801VX2 | ￥433,000 | ￥228,000 |
| PC-9801VX21〔本体〕 | ￥433,000 | ￥248,000 |
| PC-9801VX41〔本体〕 | ￥630,000 | ￥348,000 |
| PC-9801RX2〔本体〕 | ￥398,000 | ￥288,000 |
| PC-9801RA2〔本体〕 | ￥498,000 | ￥328,000 |
| PC-286V-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕 | ￥298,000 | ￥178,000 |
| PC-286VE-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕 | ￥298,000 | ￥198,000 |
| PC-286U-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕 | ￥248,000 | ￥158,000 |
| PC-286U-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕〔新品〕 | ￥248,000 | 現金特価 |
| **ラップトップ** | | |
| PC-9801LV21〔ラップトップ〕 | ￥345,000 | ￥245,000 |
| PC-286L STD〔N〕〔ラップトップ〕 | ￥348,000 | ￥198,000 |
| **プリンター** | | |
| ●熱転写漢字プリンター | | |
| PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕 | ￥59,800 | ￥39,800 |
| PC-PR406M〔新品〕 | ￥59,800 | ￥46,000 |
| PC-PR101TL2 | ￥79,800 | ￥52,000 |
| AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕 | ￥69,800 | ￥46,000 |
| PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕 | ￥99,800 | ￥48,000 |
| AP-500〔24カラー熱転写〕 | ￥64,800 | ￥45,000 |
| ●24ドット10インチ漢字プリンター | | |
| VP-500〔24ドットプリンター〕 | ￥87,000 | ￥54,000 |
| PC-PR101G〔24ドットプリンター〕〔新品〕 | ￥138,000 | ￥94,800 |
| PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕 | ￥138,000 | ￥68,000 |
| VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕 | ￥124,000 | ￥72,000 |
| ●24ドット15インチ漢字プリンター | | |
| PC-PR201H2〔カラープリンター〕 | ￥245,000 | ￥145,000 |
| PC-PR201G〔24ドットプリンター〕〔新品〕 | ￥158,000 | ￥108,000 |
| NM9950 II〔15カラープリンター〕〔新品限定5台〕 | ￥245,000 | ￥128,000 |
| VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕 | ￥177,000 | ￥68,000 |
| VP135EX〔15インチ24ドットプリンター〕 | ￥100,000 | ￥69,800 |
| **スキャナ・モデム** | | |
| HWS-10〔ハル研ワイドスキャナ〕〔新品〕 | ￥34,800 | ￥26,000 |
| HS-7R〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕 | ￥39,800 | ￥ |
| HS-10P〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕 | ￥49,800 | ￥36,000 |
| SC-1〔アクセルハンディスキャナ〕〔新品〕 | ￥29,800 | ￥23,800 |
| GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕〔新品〕 | ￥79,800 | 現金特価 |
| JX-100〔シャープカラースキャナ〕〔新品〕 | ￥89,800 | ￥76,300 |
| MD-1200A II〔1200ボーモデム〕〔新品〕 | ￥24,800 | ￥19,800 |
| MD-1200E〔1200ボーモデム〕〔新品〕 | ￥24,800 | ￥18,900 |
| MD-2400ボーモデム〕〔新品〕 | ￥49,800 | ￥38,500 |
| SR-240AT〔2400ボーモデム〕〔新品〕 | ￥59,800 | ￥42,800 |
| SR-120MC〔1200ボーカード型〕〔新品〕 | ￥27,800 | ￥21,500 |
| **ハードディスク** | | |
| LHD-32NR〔ロジテック20MBHDD〕〔新品〕 | ￥118,000 | ￥79,000 |
| HD-202〔20MHDD〔I/F・ケーブル付〕〔新品〕 | ￥98,000 | ￥59,800 |
| Little B〔緑20MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕 | ￥125,000 | ￥86,000 |
| LHD-32HR〔ロジテック20MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕 | ￥158,000 | ￥113,000 |
| CRC-HD2A〔リサーチI/F・ケーブル付〕〔新品〕 | ￥89,800 | ￥59,800 |

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

## 9800シリーズ

### 5"2FD・3.5"2FDシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 太平洋の嵐DX | 2FD | 14,800 | 13,320 |
| 太平洋の嵐パワーキット | 2FD | 5,800 | 5,220 |
| 維新の嵐 | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| 維新の嵐サウンド付 | 2FD | 12,300 | 11,070 |
| ジンギスカン | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| ジンギスカンサウンド付 | 2FD | 12,300 | 11,070 |
| A列車で行こう2 | 2FD | 12,800 | 11,520 |
| フライトトレーナー | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| 囲碁2 | 2FD | 14,800 | 13,320 |
| 続々坂田血風録(囲碁) | 2FD | 8,800 | 7,920 |
| 麻雀武蔵 | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| 雀豪Ｉ | 2FD | 8,800 | 7,920 |
| 自己中心派 | 2FD | 7,800 | 7,020 |
| 自己中心派2 | 2FD | 7,800 | 7,020 |
| 麻雀悟空 | 2FD | 6,800 | 6,120 |
| 女子大生交際図鑑 | 2FD | 7,800 | 7,020 |
| エグザイルII | 2FD | 8,800 | 7,920 |
| 白夜物語 | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| 気まぐれオレンジロード | 2FD | 7,800 | 7,020 |
| 原宿アフターダーク | 2FD | 8,800 | 7,920 |
| めぞん一刻完結編 | 2FD | 7,800 | 7,020 |
| 琥珀色の遺言 | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| ラストハルマゲドン | 2FD | 7,800 | 7,020 |
| カラテカ（空手） | 2FD | 6,800 | 6,120 |
| トリトーン2 | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| 新九玉伝 | 2FD | 8,800 | 7,920 |
| キング・オブ・マジック | 2FD | 8,800 | 7,920 |
| たんば | 2FD | 6,800 | 6,120 |
| ウィザードリィIV | 2FD | 12,800 | 11,520 |
| ティル・ナ・ノーグII | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| バーズティル | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| ガルフォース怒濤のカオス | 2FD | 7,800 | 7,020 |
| テトリス | 2FD | 6,800 | 6,120 |
| シェヴァルトシルト | 2FD | 12,800 | 11,520 |
| デス・ブリンガー | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| 四柱推命（占い） | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| ○星占術（占い） | 2FD | 18,000 | 1,620 |
| 名監督II | 2FD | 9,800 | 8,820 |
| ★美少女フォトグラフ | 2FD | 6,800 | 6,120 |
| ★美しき獲物V | 2FD | 4,000 | 3,600 |
| ★Genji（ゲンジ） | 2FD | 7,800 | 7,020 |
| ★天使たちの美奈子 | 2FD | 7,800 | 7,020 |
| ★天使たちの番外2 | 2FD | 7,800 | 7,020 |
| オールド・ヴィレッジストーリー | 2FD | 8,200 | 7,300 |
| やじうまペナントレース | 2FD | 7,800 | 7,020 |
| 信玄 | 2FD | 7,800 | 7,020 |

### 5"2HD・3.5"2HDシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| アランティア | 2HD | 8,800 | 7,920 |
| ザ・スーパーラスベガス | 2HD | 12,800 | 11,520 |
| プロダクションマネージャー | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| ミッドガルツ | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| ベトナム1968 | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| 大海令大日本帝国海軍 | 2HD | 12,800 | 11,520 |
| ロードス島戦記 | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| バランス・オブ・パワー | 2HD | 12,800 | 11,520 |
| フェラーリ・フォーミュラーワン | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| スーパー大戦略98 | 2HD | 8,800 | 7,920 |
| F16ファイティングファルコン2 | 2HD | 9,800 | 880 |
| ソフトでハードな物語 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ソフトでハードな物語2 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| サイオブレード | 2HD | 8,800 | 7,920 |
| ハイドライド3 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ねじ式 | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| ザ・キング・オブ・シカゴ | 2HD | 12,800 | 11,520 |
| 今夜パワフルまあじゃん2 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ディガンの魔石 | 2HD | 10,000 | 9,000 |
| 大戦略IIスペシャル | 2HD | 8,800 | 7,920 |
| プリントショップII | 2HD | 14,800 | 1,320 |
| ★媚少女NORIKO | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ★魔導士KUMIKO | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ★あっぷるくらぶＩ | 2HD | 3,800 | 6,420 |
| ★禁じられたデーター集①〜⑩ | 2HD | 各3,000 | 2,700 |
| ★殺しのドレス2 | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| ★リップスティックアドベンチャー | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| ★スターシップランデブー | 2HD | 8,800 | 7,920 |
| ★ペンション花の清里 | 2HD | 7,800 | 7,020 |

### 5"2HDシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| スタークルーザー | 5HD | 7,800 | 7,020 |
| Mr.プロ野球 | 5HD | 9,800 | 8,820 |
| 第三帝国 | 5HD | 7,800 | 7,020 |
| 寿限無（姓名判断） | 5HD | 9,800 | 8,820 |
| ★徳川興隆記 | 5HD | 6,800 | 6,120 |
| ★いつみセンセーション | 5HD | 6,800 | 6,120 |
| ★Be！ガール | 5HD | 5,800 | 5,220 |
| ★コスモス・ハウス | 5HD | 8,800 | 7,920 |
| ★やりたい放題 | 5HD | 5,800 | 5,220 |
| ★ときめきスポーツギャル | 5HD | 7,800 | 7,020 |
| ★ときめきスポーツギャル | 5HD | 各5,800 | 5,220 |
| 死体置場で夕食を | 5HD | 9,800 | 8,820 |
| ファースト・クィーン | 5HD | 8,800 | 7,920 |

### 5"2・3.5"2DDシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| ソーサリアン | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| ソーサリアン・ユーテリティ | 2DD | 3,800 | 3,420 |
| ソーサリアン追加シナリオＩ | 2DD | 3,800 | 3,420 |
| 戦国ソーサリアン | 2DD | 3,800 | 3,420 |
| ピラミットソーサリアン | 2DD | 3,800 | 3,420 |
| ★なぎさの館 | 2DD | 7,800 | 7,020 |

## 8800シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 信長の全国版マークII | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| 三国志 | 5FD | 14,800 | 1,320 |
| ジンギスカン | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ジンギスカンサウンド付 | 5FD | 12,300 | 11,070 |
| 谷川浩司将棋指南2 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 森田和郎の将棋 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 一石にかける青春(碁) | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ザ・競馬2（予想） | 5FD | 10,000 | 9,000 |
| 女性社員を活かす法 | 5FD | 8,000 | 7,200 |
| 初めてのテーブルマナー | 5FD | 8,000 | 7,200 |
| ソリテアロイヤル | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| テトリス（パズル） | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| タビンチ(グラフィック) | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 女子大生交際図鑑 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ザ・マン・アイ・ラブVA対 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| めぞん一刻VA対 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| カサブランカに愛を | 5FD | 7,200 | 6,480 |
| 殺人倶楽部 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| シャドウ・ハンター | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 殺意の口吻 | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| マンハッタンレクイエムVA対 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| キングスナイトSP | 5FD | 6,900 | 特5,870 |
| 扉を開けて | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ビーチヘッドVA対 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| リバイバー | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| サイキックウォーマークII | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| ガルフォース創世序曲 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★雑学オリンピック | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★スカポン探検隊 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ネギ麻雀 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★幻夢の城 | 5FD | 6,800 | 特5,780 |
| ★殺しのドレス | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★カインドゥギャルズ | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★夢少女さやか | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ファイナルロリーター | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★学園物語 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ソープランドストーリー | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ヘルパー占い | 5FD | 8,000 | 7,200 |

## 8800SRシリーズ

### VA対応シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 信長の野望全国版SR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| 信長の戦国群雄伝SR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| 信長の戦国群雄伝サウンド付SR | 5FD | 12,300 | 11,070 |
| 三国志SR | 5FD | 14,800 | 13,320 |
| 項羽と劉邦SR | 5FD | 7,200 | 6,480 |
| 戦国大名SR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 群雄争覇SR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 天地を喰らうSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| スーパー大戦略SR | 5FD | 8,000 | 7,200 |
| スーパー大戦略マップコレクSR | 5FD | 4,800 | 4,320 |
| 戦場の星SR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| スカイフォックスSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ハイデッカーSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| アクロジェットSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| F15ストライクイーグルSR | 5FD | 7,800 | 7,120 |
| 聖女帝国アマンザスSR | 5FD | 7,800 | 7,120 |
| 地球防衛軍SR | 5FD | 7,800 | 7,120 |
| シュヴァルツシルトSR | 5FD | 12,800 | 11,520 |
| 第三帝国SR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ベトナム1968SR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| バトルゴリラSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ウォーニングSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ライトニングバッカスSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 極道陣取りSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ヘルツオークSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| コムサイトSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| やじうまペナントレースSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| プロ野球ファンSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| プロ野球養成ギブスSR | 5FD | 3,900 | 3,510 |
| アルバトロス(ゴルフ)SR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| 雀豪ＩSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| 華三眩（麻雀）SR | 5FD | 7,800 | 特6,630 |
| 自己中心派2SR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 今夜パワフルまあじゃん1SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| パワフルまあじゃん2SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 麻雀悟空SR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ミュージアム3曲データ集SR | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| 歌声人 | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ミュウジアムサウンドボード | 5FD | 12,800 | 11,520 |
| 坂田血風録（囲碁）SR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| 続坂田血風録SR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| 続々坂田血風録SR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| サバッシュSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| アンジェラスSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 白夜物語SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 琥珀色の遺言SR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| 原宿アフターダークSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| エグザイルSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| エグザイル2SR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| ヴェイグスSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| スナッチャーSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| めぞん一刻完結編SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ミッドガルツサイドASR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ミッドガルルサイドBSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ホワッツマイケルSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ウィザードリィIV SR | 5FD | 12,800 | 11,520 |
| ディガンの魔石SR | 5FD | 10,000 | 9,000 |
| 時空の花嫁SR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| ヴァルナSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| バーズティルSR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| どろろSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| シャティSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| サイオブレードSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| アドヴァンストファンタジアンSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 新九玉伝SR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| ディアブロSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 首斬り館SR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| ガルフォース怒濤カオスSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| マスターオブモンスターSR | 5FD | 8,000 | 7,200 |
| ラストハルマゲドンSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ゼリアードSR | 5FD | 7,500 | 6,750 |
| ハイドライド3SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| イース2SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 気まぐれオレンジロードSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| アッシュSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| スタークルーザーSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ディレクター物語SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| デリンジャーSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| ネクロポリスSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| アフター(グラフィックツール)SR | 5FD | 12,800 | 11,520 |
| 英和辞典88 | 5FD | 14,800 | 13,320 |
| ★いつみセンセーションSR | 5FD | 6,800 | 1,620 |
| ★ペンション花の清里SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★ドッキン美奈子先生SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★あっぷるくらぶＩSR | 5FD | 4,800 | 4,320 |
| ★あっぷるくらぶ2SR | 5FD | 4,800 | 4,320 |
| ★あっぷるくらぶデータ集①〜⑩SR | 5FD | 各1,500 | 1,350 |
| ★徳川興隆記SR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★サルベージョンSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★やりたい放題SR | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| ★リップスティック・アドベンチャーSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★Genji（ゲンジ）SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★ビリヤードきゃぴSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★ギャルウォーズSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★スターシップランデブSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| ★ちょっと名探偵SR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ときめきギャルSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★ときめきギャルII〜III SR | 5FD | 各5,800 | 5,220 |
| ★天使たちの美奈子SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★天使たち番外2SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★ファイブ・ギャルコネクションSR | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| ★なぎさの館SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★フォトクラブSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★おちゃめなゆうれいSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ゴリンピックSR | 5FD | 4,800 | 4,320 |
| ★魔浄理子SR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| ★美しき獲物VSR | 5FD | 4,000 | 3,600 |
| ★コスモスハウスSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| ★韋駄天いかせ男SR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★小森愛どきどきラリーSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★堕天使MAMISR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★媚少女NORIKOSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★魔導士KUMIKOSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★東京女子高制服図鑑SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★カオスエンジェルSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 水滸伝SR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| 水滸伝SRサウンド付 | 5FD | 12,300 | 11,070 |
| オールド・ヴィレッジストーリー | 5FD | 8,200 | 7,380 |
| バーニング・ポイントSR | 5FD | 8,600 | 7,740 |
| ドラゴンSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 自己中心派3SR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| バブルガム・クライシスSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ラストターゲットSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| アメリカンサクセスSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★殺しのドレス2SR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★麻生潔のセクシーパズルSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★かわいさとみ仲良くして | 5FD | 7,800 | 7,020 |

### SR・NRシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 大戦略88SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ミュウジアムSR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ミュージックアート88SR | 5FD | 14,800 | 13,320 |
| Mr.プロ野球SR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ファンタジー3SR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ウルティマIVSR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ウルティマＩSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ウルティマIISR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| マイト＆マジックSR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| マイト＆マジックIISR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ソーサリアンSR | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ソーサリアンユーテリティSR | 5FD | 3,800 | 3,420 |
| ソーサリアン追加シナリオISR | 5FD | 3,800 | 3,420 |
| 戦国ソーサリアンSR | 5FD | 3,800 | 3,420 |
| ピラミットソーサリアンSR | 5FD | 3,800 | 3,420 |
| ザナドウSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ゴナドウシナリオIISR | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| ハトルゴリラSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| アートオブウォーSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| かわいそう物語SR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 新玉取物語SR | 5FD | 9,000 | |
| 第4のユニットSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| T.D.FSR | 5FD | 6,500 | 5,850 |
| クリムゾンSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| リトルコンピューターSR | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| サイキックウォーSR | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| ★悪女伝説II | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ふぇありてぃるSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★ほっとミルクSR | 5FD | 7,800 | 7,020 |

### VAシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| ソーサリアン | 5HD | 9,800 | 8,920 |
| ソーサリアン・ユーテリティ | 5HD | 3,800 | 3,420 |
| ソーサリアン追加シナリオＩ | 5HD | 3,800 | 3,420 |
| 戦国ソーサリアン | 5HD | 3,800 | 3,420 |
| ピラミットソーサリアン | 5HD | 3,800 | 3,420 |
| 太平洋の嵐DX | 5HD | 14,800 | 13,320 |
| 太平洋の嵐パワーアップ | 5HD | 5,800 | 5,220 |
| 太平洋の嵐 | 5HD | 12,800 | 11,520 |
| 英雄ナポレオン | 5HD | 9,800 | 8,920 |
| ウルティマIV | 5HD | 9,800 | 8,920 |
| ウリティマＩ | 5HD | 6,800 | 6,120 |
| マイト＆マジック | 5HD | 9,800 | 8,920 |
| マイト＆マジックII | 5HD | 9,800 | 8,920 |
| ファミリースタジアムペナント | 5HD | 6,800 | 6,120 |
| 上海 | 5HD | 6,500 | 5,850 |
| 維新の嵐 | 5HD | 9,800 | 8,920 |
| 維新の嵐サウンド付 | 5HD | 12,300 | 11,070 |
| フライトインハワイ | 5HD | 7,800 | 7,020 |
| かわいそう物語 | 5HD | 7,800 | 7,020 |
| テトリス | 5HD | 6,800 | 6,120 |
| Rタイプ | 5HD | 7,800 | 7,020 |

## FM-7/77シリーズ

### FM-7/NEW7シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 三国志 | 5FD | 14,800 | 13,320 |
| 信長の野望全国版 | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| 大戦略FM | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ミュージアム3 | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| 自己中心派 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ソリテア・ロイヤル | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 白夜物語 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 殺意の口吻 | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| マンハッタンレクイエム | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| A列車で行こう | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 殺人倶楽部 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 覇邪の封印 | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| イース | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ホテルウォーズ | 5FD | 7,500 | 6,750 |
| 棋太平（将棋） | 5FD | 6,500 | 5,850 |
| アルバトロス(ゴルフ) | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| 妖姫伝 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 照魔鏡伝 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 第4のユニット | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 雀ボール | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| 棋太平 | 5FD | 6,500 | 5,850 |
| ★くりいむレモン | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★学園物語 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ポップレモン | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★メロンソーダ | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ソープランドストーリー | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★口説き方教えます | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★美少女写館スタジオ | 5FD | 3,800 | 3,420 |
| ウィザードリィIV | 5FD | 12,800 | 11,520 |

### FM-77/AVシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 三国志 | 3FD | 14,800 | 13,320 |
| 信長の野望全国版 | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| 大戦略FM | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| A列車で行こう | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| 自己中心派 | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| 棋太平（将棋） | 3FD | 6,500 | 5,850 |
| ミュージアム3 | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| 白夜物語 | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| 殺人倶楽部 | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| マンハッタンレクイエム | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| 殺意の口吻 | 3FD | 5,800 | 5,220 |
| めぞん一刻 | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| 新玉取物語 | 3FD | 10,000 | 9,000 |
| ウィングマン2 | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| 第4のユニット | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| 第4のユニット2 | 3FD | 7,600 | 6,840 |
| アルバトロス(ゴルフ) | 3FD | 8,800 | 7,920 |
| アルバトロス拡張コース | 3FD | 各4,500 | 4,050 |
| ホテルウォーズ | 3FD | 7,500 | 6,750 |
| T.D.F | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| リバース | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| リバイバー | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ラビリンス | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| 覇邪の封印 | 3FD | 8,800 | 7,920 |
| 1942 | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| 戦場の狼 | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| 魔界村 | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ウィザードリィＩ | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| ウィザードリィ2 | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| ウィザードリィ3 | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| サイキックウォー | 3FD | 8,800 | 7,920 |
| メルヘンヴェールＩ | 3FD | 7,900 | 7,110 |
| レリクス | 3FD | 7,200 | 6,480 |
| イミテーションシティ | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| イース | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ザナドウ | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ザナドウシナリオ2 | 3FD | 5,800 | 5,220 |
| ウルティマIV | 3FD | 11,800 | 10,620 |
| ファンタジー2 | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| ラスベガス | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ヴァリス | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| 夕なぎのホライゾン | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ポイント×占領作戦 | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| 妖姫伝 | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| 太陽の神殿 | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| 電脳水滸伝 | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ハイドライド2 | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ダビンチ(グラフィック) | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| カリグラフ(グラフィック) | 3FD | 10,000 | 9,000 |
| パターンエディータ | 3FD | 7,000 | 6,300 |
| ソリテリアロイヤル | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ガルフォース創世序曲 | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ★トワイライトゾーン | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ラブチェイサー | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ★アマゾネスの秘宝 | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ★学園物語 | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ★くりいむレモン | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ★天女伝説 | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ★Genji（ゲンジ） | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ★ハードクラフィック集 | 3FD | 5,800 | 5,220 |
| ★ソープランドストーリー | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ★口説き方教えます | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ★メロンソーダ | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ★美少女写真スタジオ | 3FD | 3,800 | 3,420 |
| ★美少女写真ムービング | 3FD | 3,800 | 3,420 |
| ウィザードリィIV | 3FD | 12,800 | 11,520 |
| ミュージアム3曲データー集 | 3FD | 5,800 | 5,220 |

### FM-77AVシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 三国志AV | 3FD | 14,800 | 13,320 |
| ジンギスカンAV | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| ジンギスカンサウンド付AV | 3FD | 12,300 | 11,070 |
| 信長の野望全国版AV | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| 億万長者AV | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| プロ野球ファンAV | 3FD | 8,800 | 7,920 |
| プロ野球養成ギブスAV | 3FD | 3,900 | 3,510 |
| 麻雀狂時代SPAV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| 麻雀悟空AV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| テトリスAV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ミュージアム2AV | 3FD | 8,000 | 7,200 |
| アートクリエータ(グラフィック)AV | 3FD | 14,800 | 13,320 |
| アートクリエータマウス付AV | 3FD | 22,000 | 19,800 |
| 琥珀色の遺言AV | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| サイオブレードAV | 3FD | 8,800 | 7,920 |
| めぞん一刻完結編AV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| 怨霊戦記AV | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| アークティックAV | 3FD | 5,800 | 5,220 |
| リターン・オブイシターAV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| アメリカン・サクセスAV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| イースAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| イースIIAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| アークスAV | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| ガンダーラーAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ジーザスAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ドラゴンバスターAV | 3FD | 6,000 | 5,400 |
| スペースハリアAV | 3FD | 7,500 | 6,750 |
| ディーヴァAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| 九玉伝AV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| アムノークAV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ファンタジーIIIAV | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| アルゴーAV | 3FD | 7,500 | 6,750 |
| ハウメニロボットAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ティプフォーレストAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ドームAV | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| ヤシャAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| デスフォースAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| リバイバーAV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ロストパワーAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ゴルコスAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ルーインAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| シルフィードAV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| たんばAV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ワールドゴルフIIAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ★徳川興隆記AV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ドッキン美奈子先生AV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ★天使たちの美奈子AV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| ★おちゃめなゆうれいAV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ★やりたい放題AV | 3FD | 5,800 | 6,220 |
| ★いけない体験告白AV | 3FD | 4,800 | 4,320 |
| ★おさな妻奮戦記AV | 3FD | 4,000 | 3,600 |
| ★美しき獲物IVAV | 3FD | 4,000 | 3,600 |
| ★いろはにほへとAV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ★シンデレラペルデューAV | 3FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ドナAV | 3FD | 7,800 | 7,020 |
| マイト＆マジック2 | 3FD | 9,800 | 8,820 |
| ★美しき獲物VAV | 3FD | 4,000 | 3,600 |

## X1シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 三国志 | 5FD | 14,800 | 13,320 |
| 信長の野望全国版 | 5FD | 9,800 | 8,920 |
| ジンギスカン | 5FD | 8,900 | 8,920 |
| ジンギスカンサウンド付 | 5FD | 12,300 | 11,070 |
| 天地を喰らう | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 極道陣取り | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| エルスリード | 5FD | 7,200 | 6,480 |
| ガイアの紋章 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ハイデッカー | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ガイフレーム | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 自己中心派 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 自己中心派2 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 麻雀悟空 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 麻雀狂時代SP | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ネギ麻雀 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| テトリス | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| たんば | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| お嬢様くらぶ(トランプ) | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| めぞん一刻完結編 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 殺意の口吻 | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| 殺人倶楽部 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 白夜物語 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 琥珀色の遺言 | 5FD | 9,800 | 8,920 |
| ガルフォース創世序曲 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ラプラスの魔 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ドーム | 5FD | 9,800 | 8,920 |
| 抜忍伝説 | 5FD | 9,800 | 8,920 |
| うる星やつら | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 女神転生 | 5FD | 7,800 | 特6,630 |
| スーパーレイドック | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ウルティマIV | 5FD | 9,800 | 8,920 |
| ファンタジーIII | 5FD | 9,800 | 8,920 |
| マイト＆マジック | 5FD | 9,800 | 8,920 |
| マイト＆マジック2 | 5FD | 9,800 | 8,920 |
| ハイドライト3 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ラストハルマゲドン | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ヨトゥーン | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ハーレッシュ | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ウィザードリィV | 5FD | 12,800 | 11,520 |
| ロードウォー2000 | 5FD | 9,800 | 8,920 |
| イシュラル | 5FD | 6,200 | 5,850 |
| ディアブロ | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 覇邪の封印 | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| シャドウハンター | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| 第4のユニット | 5FD | 7,600 | 6,840 |
| 第4のユニット2 | 5FD | 7,600 | 6,840 |
| 上海 | 5FD | 6,500 | 5,850 |
| ザナドウ | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ザナドウシナリオ2 | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| アルゴー | 5FD | 7,500 | 6,750 |
| 九玉伝 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ストーム | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| イース | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ユーフォリィー | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ソリテアロイヤル | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| カバラの秘密 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ドラゴンバスター | 5FD | 6,200 | 5,580 |
| T.D.F. | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| スペースハリア | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ミュール | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| マース | 5FD | 6,200 | 5,580 |
| 王子ビンビン物語 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★徳川興隆記 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★天使たちの美奈子 | 5FD | 7,800 | 7,020 |

# SOFT ARDEN

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| ★なぎさの館 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★ドッキン美奈子先生 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★おちゃめなゆうれい | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★美しき獲物IV | 5FD | 4,000 | 3,600 |
| ★美しき獲物V | 5FD | 4,000 | 3,600 |
| ★リトルバンパイア | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★やりたい放題 | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| ★いけない体験告白集 | 5FD | 4,800 | 4,320 |
| ★雑学オリンピック | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★おさな妻奮戦記 | 5FD | 4,000 | 3,600 |
| ★美少女はチェックが好き | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| ★いろはにほへと | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★シンデレラペルデュー | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ルナシティ殺人事件 | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| ★学園物語 | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★ポップレモン | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★美少女写真スタジオ | 5FD | 3,800 | 3,420 |
| ★美少女写真ムービング | 5FD | 3,800 | 3,420 |
| ★メロンソーダー | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★天女伝説 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ウィザードリィIV | 5FD | 12,800 | 11,520 |
| ★フォトクラブ | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★カインドゥギャルズ | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★口説き方教えます | 5FD | 6,800 | 6,120 |

## X1ターボシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| ジンギスカン | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ジンギスカンサウンド付 | 5FD | 12,300 | 11,070 |
| 三国志 | 5FD | 14,800 | 13,320 |
| スーパー大戦略 | 5FD | 8,000 | 7,200 |
| スーパー大戦略マップコレクション | 5FD | 4,800 | 4,320 |
| ソーサリアン | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ソーサリアンユーテリティ | 5FD | 3,800 | 3,420 |
| ソーサリアン追加シナリオ I | 5FD | 3,800 | 3,420 |
| 戦国ソーサリアン | 5FD | 3,800 | 3,420 |
| ピラミットソーサリアン | 5FD | 3,800 | 3,420 |
| イース2 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| スタークルーザー | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| アークスティック | 5FD | 5,800 | 5,220 |
| アークス | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| リターンオブイシター | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| マスターオブモンスター | 5FD | 8,000 | 7,200 |
| エクサイル | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| エクサイル2 | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| サイオブレード | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| 新九玉伝 | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| マイト＆マジック | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| マイト＆マジック2 | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ウルティマI | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ウルティマII | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| リバイバー | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ファンタジーIII | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ロードウォー2000 | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| A列車で行こう | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| プロ野球ファン | 5FD | 8,800 | 7,920 |
| プロ野球養成ギプス | 5FD | 3,900 | 3,510 |
| 今夜もパワフルまあじゃん | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| パワフルまあじゃん2 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| カサブランカに愛を | 5FD | 7,200 | 6,480 |
| ワールドゴルフII | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ジーザス | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ガンダーラ | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ゼリアード | 5FD | 7,500 | 6,750 |
| アルカノイド | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ハウメニロボット | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| アルギースの翼 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ザ・マン・アイ・ラブ | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 地球防衛軍 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ルクソール | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| 電脳水滸伝 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| カリオストロの城 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| トリトーン2 | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| JETターボターミナル | 5FD | 9,800 | 8,820 |
| ★不思議の壁 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★Genji（ゲンジ） | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★夢少女さやか | 5FD | 6,800 | 6,120 |
| ★東京女子高制服図鑑 | 5FD | 7,800 | 7,020 |
| ★ソープランドストーリー | 5FD | 7,800 | 7,020 |

## X-6800シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| スーパー大戦略68K | 2HD | 8,800 | 7,920 |
| 太平洋の嵐DX | 2HD | 14,800 | 13,320 |
| 信長の野望全国版 | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| 億万長者 | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| A列車で行こうII | 2HD | 12,800 | 11,520 |
| 麻雀悟空 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| 麻雀狂時代スペシャル | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| 今夜パワフルまあじゃん2 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| 上海 | 2HD | 6,500 | 5,850 |
| 雀豪I | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| テトリス（パズル） | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| スーパーラスベガス | 2HD | 12,800 | 11,520 |
| 未フェラーリーフォミラワン | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| T.D.F. | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| たんば | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ザ・コックピット | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| ドラゴンスピリット | 2HD | 8,800 | 7,020 |
| 熱血高校ドッジボール | 2HD | 7,800 | 特6,800 |
| 沙羅曼蛇（サラマンダ） | 2HD | 8,800 | 特7,500 |
| マイト＆マジック | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| ツインビー | 2HD | 7,800 | 特4,500 |
| アルカノイド | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| フルスロットル | 2HD | 8,800 | 7,920 |
| ウルティマIV | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| サンダーフォースII | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| ファンタジーIII | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| リターンオブイシター | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| トリトーン2 | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| 桃太郎伝説 | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| 源平討魔伝 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| Rタイプ | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| アークティック | 2HD | 5,800 | 5,220 |
| スタークルーザー | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| スーパーゼビウス | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| デスブリンガー | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| ガルフォース怒濤カオス | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ラストハルマゲドン | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| クルージュ | 2HD | 8,800 | 7,920 |
| グランド・マスター | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| ドーム | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| 琥珀色の遺言 | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| 魔神宮 | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| 殺意の口吻 | 2HD | 5,800 | 5,220 |
| マンハッタンレクイエム | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ソフトでハードな物語 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ソフトでハードな物語2 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| 百夜物語 | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| 道化師殺人事件 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| めぞん一刻完結編 | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| マーダークラブDX(旧・殺人倶楽部) | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| プロダクションマネージャー | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| ウォーニング | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| カサブランカに愛を | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| アークス① | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| ザ・マン・アイ・ラブ② | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| キング・オブ・シカゴ | 2HD | 12,800 | 11,520 |
| イージグラフィック | 2HD | 14,800 | 13,320 |
| サンウドPRO68K | 2HD | 15,800 | 特13,300 |
| ZSスタッフPRO68K | 2HD | 58,000 | 特47,800 |
| ミュージックPRO68K | 2HD | 18,800 | 特15,900 |
| たーみのる | 2HD | 12,800 | 特10,880 |
| ★花札放浪記 | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| ★不思議の壁 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ★シンデレラペルデュー | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| ★サルベーション | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ★いろはにほへと | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| ★おちゃめなゆうれい | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| ★女子高生おさな妻 | 2HD | 4,000 | 3,600 |
| ★セーラー服いけない体験①〜③ | 2HD | 各4,800 | 4,320 |
| ★東京女子高制服図鑑 | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ★やりたい放題 | 2HD | 5,800 | 5,220 |
| ★徳川興隆記 | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| ★いつみセンセーション | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| パワーリーグ | 2HD | 7,800 | 7,020 |
| ボスコニアン | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| 三国志 | 2HD | 14,800 | 13,320 |
| ジンギスカン | 2HD | 9,800 | 8,820 |
| ジンギスカン・サウンド付 | 2HD | 12,300 | 11,070 |
| ★ダブルビジョン | 2HD | 5,800 | 5,220 |
| ★口説き方教えます | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| ★カインドゥギャルズ | 2HD | 6,800 | 6,120 |
| フルスロットル＋JOYハンドル | 2HD | 28,600 | 24,000 |

## MSX2シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| **ROMシリーズ** | | | |
| ジンギスカン | ROM | 9,800 | 8,820 |
| ジンギスカンサウンド付 | ROM | 12,300 | 11,070 |
| 三国志 | ROM | 14,800 | 13,320 |
| 信長の野望全国版 | ROM | 9,800 | 8,820 |
| 大戦略 | ROM | 7,800 | 7,020 |
| スーパー大戦略 | ROM | 8,800 | 7,920 |
| F15ストライクイーグル | ROM | 5,800 | 5,220 |
| アクロジェット | ROM | 5,800 | 5,220 |
| フライトシュミレーター魚雷攻撃 | ROM | 5,800 | 5,220 |
| 棋聖（将棋） | ROM | 6,800 | 6,120 |
| 谷川の将棋指南2 | ROM | 5,500 | 4,950 |
| 阿佐田哲也実戦麻雀 | ROM | 5,800 | 5,120 |
| 実戦麻雀 | ROM | 6,800 | 6,120 |
| 麻雀悟空 | ROM | 6,800 | 6,120 |
| ケンペレン・チェス | ROM | 5,500 | 4,950 |
| プロ野球ファン | ROM | 8,800 | 7,920 |
| ザ・プロ野球激突ペナント | ROM | 5,800 | 5,220 |
| ハードボール（野球） | ROM | 5,800 | 5,220 |
| センターコート | ROM | 6,800 | 6,120 |
| アウトラン | ROM | 6,800 | 6,120 |
| ファミリー・ビリヤード | ROM | 5,800 | 5,220 |
| ファミリー・ボクシング | ROM | 5,800 | 5,220 |
| ザ・ゴルフ | ROM | 6,800 | 6,120 |
| めぞん一刻 | ROM | 6,800 | 6,120 |
| めぞん一刻完結編 | ROM | 7,800 | 7,020 |
| うる星やつら | ROM | 7,800 | 7,020 |
| 殺人倶楽部 | ROM | 7,800 | 7,020 |
| アルギースの翼 | ROM | 7,800 | 7,020 |
| エルギーザの封印 | ROM | 5,800 | 5,220 |
| ハイドライド3 | ROM | 7,800 | 7,020 |
| イシターの復活 | ROM | 6,800 | 6,120 |
| ゼビウス・フォーラウト伝説 | ROM | 6,800 | 6,120 |
| ドラゴンスレーヤーIV | ROM | 6,800 | 6,120 |
| ヤシャ | ROM | 7,800 | 7,020 |
| ドラゴンクエストII | ROM | 6,800 | 6,120 |
| アレスタ | ROM | 6,800 | 6,120 |
| バビロンの黄金伝説 | ROM | 6,400 | 5,760 |
| 日本語MSX-ライト2 | ROM | 24,800 | 22,320 |
| 日本語MSX-DOS2 | ROM | 34,800 | 31,320 |
| 幽霊君 | ROM | 6,800 | 6,120 |
| ★ダブルビジョン | ROM | 5,800 | 5,220 |
| アルギースの翼 | ROM | 7,800 | 6,020 |
| ウィザードリィIV | ROM | 12,800 | 11,520 |
| **FDシリーズ** | | | |
| 信長の野望全国版 | 2DD | 8,800 | 7,920 |
| 三国志 | 2DD | 12,800 | 11,520 |
| ジンギスカン | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| ジンギスカンサウンド付 | 2DD | 12,300 | 11,070 |
| 大戦略 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| 大戦略MSXマップ集 | 2DD | 3,000 | 2,700 |
| ベトナム1968 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| F15ストライクイーグル | 2DD | 5,800 | 5,220 |
| 抜忍伝説 | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| ワールドゴルフII | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| メンバーシップゴルフII | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| プレイボールII | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| プロ野球ファン | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| 一石にかける青春 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ソリテア・ロイヤル | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| 麻雀狂時代SP | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| 今夜パワフルまあじゃん2 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| テトリス | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| グレイテストドライバー | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ラストハルマゲドン | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ガルフォース怒濤カオス | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| マスターオブ・モンスター | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ぺんぎんくんウォーズ2 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| イースII | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| サイキックウォー | 2DD | 8,800 | 7,920 |
| あかんべドラゴン | 2DD | 5,800 | 5,220 |
| ウルティマI | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ウルティマII | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ウルテマIV | 2DD | 11,800 | 10,620 |
| マイト＆マジック | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| 激走ニャンクル | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| クリムゾン | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ヨトゥーン | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ハイデッカー | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ファンタジー | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| ファンタジーII | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| アークス | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| ガリバー大冒険 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| めぞん一刻完結編 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ハイデッカー | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| アルギースの翼 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| エグザイル | 2DD | 8,800 | 7,920 |
| エグザイル2 | 2DD | 8,800 | 7,920 |
| ウィングマンスペシャル | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| 魔神宮 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| 怨霊戦線 | 2DD | 8,800 | 7,920 |
| 殺人倶楽部 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| 琥珀色の遺言 | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| 白夜物語 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| 刑事大打撃 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ザ・マン・アイ・ラブ | 2DD | 7,800 | 7,120 |
| 王子ビンビン物語 | 2DD | 7,800 | 7,120 |
| デリンジャー | 2DD | 8,800 | 7,920 |
| クインプル | 2DD | 5,800 | 5,220 |
| 第4のユニット② | 2DD | 7,600 | 6,840 |
| 気まぐれオレンジロード | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| マッハッタンレクイエム | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| カサブランカに愛を | 2DD | 7,200 | 6,480 |
| 首斬り館 | 2DD | 8,800 | 7,920 |
| サイオブレード | 2DD | 8,800 | 7,920 |
| スナッチャー | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| シャドウ・ハンター | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| 暗黒神話ヤマトタケル | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| 原宿アフター・ダーク | 2DD | 8,800 | 7,920 |
| バランス・オブ・パワー | 2DD | 12,800 | 11,520 |
| 私鉄沿線殺人事件 | 2DD | 8,800 | 79,200 |
| 中華大仙 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| V・ストル・ファイター | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ガンダム・モビルスーツ | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| サイコ・ワールド | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| 魔王ゴルベリアス | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| 新九玉伝 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| 死霊戦線2 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| シュヴァルツ・シルト | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| トリトーン2 | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| ドーム | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| フィードバック | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| 極道陣取 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| 占いセンセーション | 2DD | 4,800 | 4,320 |
| たんば | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| コナミゲームコレクション①〜④ | 2DD | 各4,800 | 各4,320 |
| ピクセル3 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ハルノート | 2DD | 29,800 | 26,820 |
| 写夢猫（ビデオ編集） | 2DD | 29,800 | 26,820 |
| 文名人（ワープロ） | 2DD | 19,800 | 17,820 |
| Gカード | 2DD | 12,800 | 11,520 |
| ダビンチ | 2DD | 7,300 | 6,570 |
| ガバン | 2DD | 9,800 | 8,820 |
| ★天使たちの美奈子 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ★Be！ガール | 2DD | 5,800 | 5,220 |
| ★ギャルナンパ大作戦 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★学園戦記 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★ダブルビジョン | 2DD | 5,800 | 5,220 |
| ★口説き方教えます | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★カインドゥギャルズ | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★学園物語 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★ドッキン美奈子先生 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ★スポーツギャル | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ★スポーツギャルII | 2DD | 5,800 | 5,220 |
| ★スポーツギャルIII | 2DD | 5,800 | 5,220 |
| ★ペンション花の清里 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ★ロリータ姫絵日記 | 2DD | 5,800 | 5,220 |
| ★メロンソーダー | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★いろはにほへと | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★雑学オリンピック | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★セーラー服体験告白①〜③ | 2DD | 4,800 | 4,320 |
| ★シンデレラペルデュー | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★美しき獲物IV・V | 2DD | 4,000 | 3,600 |
| ★ブロックターミネータ | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★丁半勝負 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★リトルバンパイア | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★おちゃめなゆうれい | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★不思議の壁 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ★ソープランドストーリー | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★ちょっと名探偵 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★アマゾネスの秘宝 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ★なぎさの館 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ★スターシップランデブー | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ★カオスエンジェル | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ★少女遊技 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| ★徳川興隆気 | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★やりたい放題 | 2DD | 5,800 | 5,220 |
| ★東京女子高制服図鑑 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| 雀豪I | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| アンジェラス | 2DD | 8,200 | 7,380 |
| アメリカン・サクセス | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| Cカルク | 2DD | 14,800 | 13,320 |
| ディスクステーション2号 | 2DD | 1,980 | 1,790 |
| ★フォトクラブ | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| ★天使の美奈子番外 | 2DD | 7,800 | 7,020 |
| **MSX2専シリーズ** | | | |
| FIスピリット3Dスペシャル | 2DD | 6,800 | 6,120 |
| レイドック2 | 2DD | 6,800 | 6,120 |

## MSXシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| ゴーファーの野望 | ROM | 5,800 | 5,220 |
| 三つ目がとおる | ROM | 7,800 | 7,020 |
| FMパック | ROM | 7,800 | 7,020 |
| S-RAMカードリッジ | ROM | 3,800 | 3,520 |
| シンセサウルス | ROM | 6,800 | 6,120 |
| 三国志 | ROM | 12,800 | 11,520 |
| 信長の野望全国版 | ROM | 9,800 | 8,820 |
| ジンギスカン | ROM | 9,800 | 8,820 |
| ジンギスカンサウンド付 | ROM | 12,300 | 11,070 |
| 将軍 | ROM | 7,800 | 7,020 |
| スペースキャンプ | ROM | 4,800 | 4,320 |
| FIスピリット | ROM | 5,800 | 5,220 |
| スペースシャトル | ROM | 4,900 | 4,410 |
| サイキックウォー | ROM | 7,800 | 7,020 |
| ザナドウ | ROM | 7,800 | 7,020 |
| ハイドライト3 | ROM | 7,800 | 7,020 |
| スーパーレイドック | ROM | 6,800 | 6,120 |
| パロディウス | ROM | 5,800 | 5,220 |
| ガリウスの迷宮 | ROM | 5,300 | 4,770 |
| エルギーザの封印 | ROM | 5,800 | 5,220 |
| Rタイプ | ROM | 7,300 | 6,570 |
| ロボレス2000 | ROM | 5,800 | 4,770 |
| ハングオン | ROM | 4,900 | 4,410 |
| ドラゴンクエストII | ROM | 6,800 | 6,120 |
| 戦場の狼 | ROM | 5,800 | 4,770 |
| 女神転生 | ROM | 6,800 | 6,120 |
| マース | ROM | 6,800 | 6,120 |
| スクーター | ROM | 4,900 | 4,410 |
| モンスタースフェア | ROM | 4,800 | 4,320 |
| ヴァリス | ROM | 6,800 | 6,120 |
| グランプリライダー | ROM | 5,800 | 5,220 |
| シャロム | ROM | 5,980 | 5,382 |
| 自己中心派 | ROM | 6,800 | 6,120 |
| アニマルランド殺人事件 | ROM | 5,800 | 5,220 |
| コナミの新10倍カード | ROM | 5,800 | 5,220 |
| MSA英和辞典 | ROM | 7,800 | 7,020 |
| 谷川浩司の将棋指南 | ROM | 4,900 | 4,410 |
| ウィングマン | ROM | 5,800 | 5,220 |

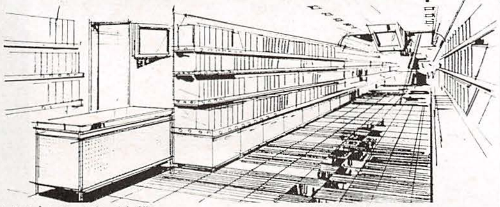
★印はアダルト版

★ソフト名の最後に表示された○内数字は、発売予定月です。

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| データライフ 5 2D | 10枚入 | 8,500 | 1,180 |
| データライフ 5 2HD | 〃 | 17,000 | 1,400 |
| フジ 5 2D | 〃 | 8,000 | 1,380 |
| フジ 3.5 2HD | 〃 | 28,000 | 6,000 |
| マクセル 5 2D | 〃 | 8,000 | 1,280 |
| マクセル 5 2HD | 〃 | 18,000 | 1,480 |
| マクセル 3.5 2HD | 〃 | 28,000 | 6,000 |
| データライフ 3.5 2D | 〃 | 24,000 | 4,800 |
| データライフ 3.5 2DD | 〃 | 28,000 | 5,800 |
| データライフ 3.5 2HD | 〃 | 28,000 | 5,700 |

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| **▶X-1周辺機器** | | | |
| CZ-8BS 1（FM音源ボード） | | 23,800 | 19,900 |
| X-1用ジョイカード | | 3,200 | 2,900 |
| **▶NEC周辺機器** | | | |
| PC-8801-23（サウンドボードII） | | 39,800 | 33,800 |
| PC-8801-24（サウンドボードII） | | 39,800 | 31,500 |
| ジョイスティックXE-1PRO | | 9,500 | 7,800 |
| **▶X68000・MSX・MSX2・MSX2＋専用** | | | |
| アスキースティックXターボ | | 6,800 | 5,780 |

## SOFT ADEN Ikebukuro Shop



ソフトアーデン池袋

営業時間 月〜土 11:00〜18:00
日・祭日 10:30〜18:00

ショールームとお電話のお問い合せ時間・営業日が異なります。

1月のお休み／12日(木)・19日(木)・25日(水)・26日(木)
2月のお休み／2日(木)・9日(木)・16日(木)・23日(木)

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマ 5F

1月中にソフトお申込みの方に、お年玉チケットサービス。お得な郵便振替口座 東京5-19010
最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

**注文方法**

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい
②ソフトアーデン（専用）郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です
③お申込みいただいた商品は約6〜10日位でお届けします
④売切れになった商品の再生産には1〜3ヶ月位かかる場合があります
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

**24時間 Information**

| | |
|---|---|
| 8801ダイヤル | 03-984-8801 |
| X-1 ダイヤル | 03-982-8901 |
| ソフトなんでもダイヤル | 03-987-7799 |

### 注文書

本体機種　2D　2DD　2HD　1DD　T/B　ROM

氏名

商品名　割引金額

御住所 〒

TEL（　　）

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円

郵送料

合計金額

03（989）1121

定休日：木・土・日　　郵送料を忘れずに御注文下さい。
〔土・日・祭日SHOPは営業致しております〕
営業時間：月〜金、10:30−17:00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります。

全国通信販売OK! 月々3,000円よりクレジットOK! 下取・買取大歓迎! お電話にて!

渋谷駅 ハチ公口 徒歩0分　買って安心 使って便利!!

# 日本マイコン流通センター

# これからはゲームだ!!

東京03(463)4455(代)

## 安さがなにより 中古コーナー

| MSX パソコン | MSX2 パソコン | MSX2 (3.5″FDD内蔵) パソコン | MSX シリーズ用 カラーディスプレイ |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| ¥5,800より | ¥18,000より | ¥35,000より | ¥25,000より |

## 特選中古リスト

| 注文番号 | | 商品名 | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|---|---|
| BZ-B1 | NEC | PC88VA | 298,000 | 145,000より |
| BZ-B2 | | PC8801MA | 198,000 | 95,000より |
| BZ-B3 | | PC8801MH | 208,000 | 89,800より |
| BZ-B4 | | PC8801MKII MR | 238,000 | 79,800より |
| BZ-B5 | | PC8801FA | 168,000 | 95,000より |
| BZ-B6 | | PC8801FH30 | 168,000 | 84,000より |
| BZ-B7 | | PC8801MKII FR30 | 178,000 | 79,800より |
| BZ-B8 | | PC8801MKII SR30 | 258,000 | 79,800より |
| BZ-B9 | | PC8801MKII 30 | 278,000 | 45,000より |
| BZ-B10 | | PC-Engine | 29,800 | 16,800 |
| BZ-B11 | シャープ | CZ830C(X1 twin) | 99,800 | 62,800 |
| BZ-B12 | | CZ822C(X1G30) | 118,000 | 45,000 |
| BZ-B13 | 富士通 | FM77-AV40 | ――― | 69,800より |
| BZ-B14 | | FM77-AV20-2 | ――― | 55,000より |
| BZ-B15 | | FM77-AV2 | 158,000 | 49,800より |
| BZ-B16 | | FM77-AV1 | 128,000 | 35,000より |
| BZ-B17 | | FM77-L2 | 193,000 | 42,800より |
| BZ-B18 | | FM77-D2 | 228,000 | 38,000より |
| BZ-B19 | | FM77-D1 | 198,000 | 29,800より |
| BZ-B20 | 任天堂 | ファミリーコンピュータ | 14,800 | 6,800 |
| BZ-B21 | SEGA | マスターシステム | 16,800 | 9,400 |
| BZ-B22 | | マークIII | 15,000 | 5,800 |
| BZ-B23 | サンヨー | PHC-23〔WAVY23〕(MSX2) | 32,800 | 15,800 |
| BZ-B24 | ソニー | HB-F1XD(MSX2)FDD×1 | 54,800 | 39,800 |
| BZ-B25 | | HB-F1(MSX2) | 32,800 | 19,800 |
| BZ-B26 | | HB-F1II(MSX2) | 29,800 | 20,800 |
| BZ-B27 | | HB-T7(MSX2)(モデム内蔵) | 59,800 | 32,800 |
| BZ-B28 | パナソニック | FS-A1(MSX2) | 29,800 | 16,800 |
| BZ-B29 | | FS-A1MkII(MSX2) | 29,800 | 20,800 |
| BZ-B30 | | FS-A1F(MSX2)FDD×1 | 54,800 | 34,800より |
| BZ-B31 | 三菱 | ML-TS2(MSX2)(モデム内蔵、電話機付) | 75,000 | 39,800 |
| BZ-B32 | 任天堂 | ディスクシステム(ACアダプター付) | 16,500 | 7,980 |
| BZ-B33 | 各社 | 倍速機能つきレコーダー | ――― | 7,800より |
| BZ-B34 | | パソコンデーターレコーダー | ――― | 4,800より |
| BZ-B35 | | 4000文字カラー(アナログ、デジタル) | ――― | 35,000より |
| BZ-B36 | | 2000文字カラー | ――― | 19,000より |
| BZ-B37 | | 1000文字カラー | ――― | 14,000より |
| BZ-B38 | パナソニック | FS-CM820(MSX用1200bpsモデム) | ――― | 10,800 |
| BZ-B39 | | FS-CA1(MSX用オーディオユニット) | ――― | 17,800 |
| BZ-B40 | シャープ | VM-12(1200bpsモデム) | 39,800 | 19,800 |
| BZ-B41 | ソニー | GB-7S(グラフィックボール+EDDYII) | ――― | 19,800 |
| BZ-B42 | キヤノン | VM-300(MSX300ボーモデム) | ――― | 9,800 |
| BZ-B43 | 日本テレネット | NT-300(1200ボーモデム) | ――― | 12,800 |
| BZ-B44 | 各社 | G3規格FAX | ――― | 50,000より |
| BZ-B45 | ビクター | BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー) | 288,000 | 99,800 |
| BZ-B46 | クラウン | CD-300(CDラジオカセット)(新品) | ――― | 29,800 |
| BZ-B47 | オムディックス | 6インチカラーTV(FM/AMラジオ付) | 59,800 | 25,000 |

## 新しもの好きの新品コーナー

**注文番号 BZ-B48**　SONY MSX2+ HB-F1XDJ

定価¥69,800

ついに出た!MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき

大特価¥59,800

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥10,888 | ¥10,500 |
| 10回 | ¥6,682 | ¥6,500 |
| 20回 | ¥4,768 | ¥3,400 |

**注文番号 BZ-B49**　SONY MSX2 HB-F1XDmk2

定価¥49,800

3.5インチFDD内蔵 JIS・10キー付キーボード

大特価¥42,800

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥7,868 | ¥7,500 |
| 10回 | ¥5,252 | ¥4,600 |
| 15回 | ¥4,536 | ¥3,100 |

**注文番号 BZ-B50**　SANYO MSX2+ WAVY70FD (PHC-70FD)

定価¥64,800

特価¥55,000

3.5″FDD内蔵 FM音源内蔵 自然画対応

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥19,200 | ¥19,000 |
| 6回 | ¥9,800 | ¥9,700 |
| 12回 | ¥6,050 | ¥5,000 |
| 20回 | ¥·4,900 | ¥3,100 |

**注文番号 BZ-B51**　NEC PC8801FE

定価¥129,000

大特価¥104,000

オリジナルデモソフトプレゼント!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥8,060 | ¥6,500 |
| 24回 | ¥5,420 | ¥5,100 |
| 36回 | ¥4,000 | ¥3,600 |
| 60回 | ¥7,820 | ¥2,300 |

**注文番号 BZ-B52**　NEC PC8801MA2

定価¥168,000

大特価¥134,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥9,960 | ¥8,400 |
| 24回 | ¥8,620 | ¥6,500 |
| 36回 | ¥6,500 | ¥4,600 |
| 60回 | ¥7,920 | ¥3,000 |

**注文番号 BZ-B53**　NEC PC8801FA

定価¥168,000

大特価¥119,000

オリジナルデモソフトプレゼント

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥11,090 | ¥11,000 |
| 15回 | ¥10,080 | ¥8,800 |
| 20回 | ¥6,940 | ¥6,900 |
| 36回 | ¥5,250 | ¥4,100 |

**注文番号 BZ-B54**　SONY HBD-F1

定価¥36,800

大特価¥31,800

MSXシリーズ用ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥11,072 | ¥11,000 |
| 6回 | ¥5,708 | ¥5,600 |
| 10回 | ¥4,062 | ¥3,400 |

**注文番号 BZ-B55**　NEC C14R11

定価¥50,000相当

大特価¥38,000

14インチカラーTV ワイアレスリモコン付 ビデオ入力端子付 もちろんTVも見れます。

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥13,320 | ¥13,100 |
| 6回 | ¥6,780 | ¥6,700 |
| 12回 | ¥3,680 | ¥3,500 |
| 60回 | ¥5,240 | ¥800 |

**注文番号 BZ-B56**　SANYO CMT-145F

定価¥64,800

大特価¥34,000

MSXシリーズ対応 アナログRGBカラーモニター

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥11,960 | ¥11,700 |
| 6回 | ¥6,040 | ¥6,000 |
| 12回 | ¥3,640 | ¥3,500 |

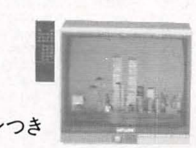
## ド迫力のMSX2+特選セット　注文番号 BZ-B57

**Panasonic MSX2+ FS-A1WX**



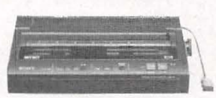
- 話題のMSX2+
- ワープロ機能つき
- 3.5″FDD内蔵

**JAXON CT-500J**



- 20型カラーテレビ
- ビデオ入力つき
- ワイヤレスリモコンつき

**SONY HBP-F1**



- 24ドット熱転写プリンター

FS-A1WX 定価 ¥69,800
CT-500J 定価 ¥69,800
HBP-F1 定価 ¥44,800
合計定価 ¥184,400

大特価 ¥147,600

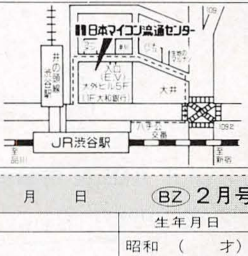
| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥11,312 | ¥11,000 |
| 20回 | ¥9,716 | ¥8,500 |
| 36回 | ¥6,000 | ¥5,100 |
| 60回 | ¥8,988 | ¥3,300 |

日本マイコン流通センターの広告は、394~401にも掲載されています。あわせてご覧ください。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455 (ヨシコココ)

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F (株)日本マイコン流通センター BZ係




### お申し込み方法

【現金支払の場合】
- まずは、お電話でお申し込み下さい。その後、右の申込書にご記入の上、代金を同封してお近くの郵便局から現金書留にてお送り下さい。到着後、至急商品を発送致します。
- 広告にすでに価格が表示されている商品は、直接申込者と代金を現金書留でお送りいただいてもけっこうです。(ただし、中古品は必ず電話でお申し込み下さい。)

【クレジット支払いの場合】
- 今すぐお電話か右の申込書にご記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第、至急商品を発送致します。
- クレジットの場合、学生・未成年の方は保護者の代理申し込みとなります。
- クレジットのお支払いは、回数、ボーナス併用払いなど自由に組合せできますのでご相談下さい。

★販売価格 30,000円未満の商品はクレジット不可能です。
★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申し込み下さい。

注意
- ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。
- 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますのでしばらくお待ち下さい。

キリトリ線

〈申込書〉　年　月　日　BZ 2月号

| 注文番号 | 商品名 |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

フリガナ
氏名　　生年月日 昭和( 才) 年 月 日
住所(〒 )
TEL　　君の使っているパソコン
保護者氏名

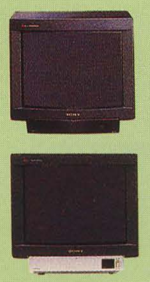
毎週 土曜・日曜・祝日 激安ソフト祭り開催!!

ハード関連

# ディスプレイ



●松下ケーブル延長アダプタ(ビデオ)
FS-CR1
3,000円



●SONYトリニトロン・カラーモニタ
CPS-14F1
64,800円
アナログ21ピンRGB，ビデオ

●SONYトリニトロン・ディスプレイテレビ
CPV-14CD2
89,800円
アナログ21ピンRGB，ビデオ



●三洋14型カラーディスプレイモニタ
CMT-A14F1
64,800円
8ピンデジタルRGB，21ピンアナログRGB，ビデオ
※アナログRGBケーブル付属

●三洋 アナログRGBケーブル(21/8ピン)
MRG-02A　3,500円



●三菱ダブルRGB
テレビ14C350
118,000円
21ピンアナログRGB，8ピンデジタルRGB



●SONY RGBケーブル(21ピン/8ピン)
HBK-0821II
3,000円

●三菱RGB接続ケーブル(21/8ピン)
ML-45RGB　6,000円

●松下RGBマルチ・ケーブル(21ピン/8ピン)
FS-VC3011A　3,000円

※以上の他，ビデオ端子や21ピンRGB端子をもつモニタやディスプレイテレビを使用することができます。

# プリンタ



●松下ハンディプリンタ
FW-PU1B
16,800円

●SONY24ドット漢字ドットマトリックスプリンタ
PRN-M24TYPEII
99,800円

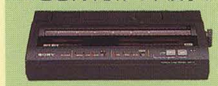




●三菱ドットインパクト漢字プリンタ
ML-100PR
99,800円

●三菱熱転写プリンタ
ML-70PR
54,800円

●SONY24ドット漢字サーマルプリンタ
HBP-F1
44,800円



●三菱プリンタ接続ケーブル　ML-65PCA

●SONYプリンタ・ケーブル
HBK-100　5,000円



●松下ワープロ・プリンタ
FS-PW1
49,800円

●ブラザードットインパクト漢字プリンタ
M-1224P/X
79,800円



●松下イメージスキャナ
FW-RSU1W
24,800円



●松下24ドット熱転写/感熱漢字プリンタ
FS-PK1
42,800円

●松下インターフェース・カートリッジ
FS-IFA1
9,800円
※イメージスキャナ，ハンディプリンタを接続するために必要です。

プリンタ仕様表

| メーカー | ソニー | ソニー | 松下 | 松下 | 松下 | 三菱 | 三菱 | ブラザー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 24ドット ドットマトリクス プリンタ | 24ドット 漢字サーマル プリンタ | 24ドット 熱転写/感熱 漢字プリンタ | ワープロ・プリンタ | ハンディプリンタ | ドットインパクト 漢字プリンタ | 熱転写プリンタ | ドットインパクト 漢字プリンタ |
| 型番 | PRN-M24 II | HBP-F1 | FS-PK1 | FS-PW1 | FW-PU1B | ML-100PR | ML-70PR | M-1224P/X |
| 価格 | 99,800円 | 44,800円 | 42,800円 | 49,800円 | 16,800円 | 99,800円 | 54,800円 | 79,800円 |
| 印字方式 | ドットマトリクス方式 | 熱転写方式 | 熱転写 感熱方式 | 熱転写 感熱方式 | 熱転写 感熱方式 | ドットインパクト方式 | 熱転写方式 | ドットインパクト方式 |
| 文字ドット構成 | 24×24ドット | 24×24ドット | 24×24ドット | 24×24ドット | 24×24ドット | 24×24ドット | 16×16ドット | 24×24ドット |
| 印字速度 | 22.5字/秒 (高速45字/秒) | 25字/秒(漢字) | 25字/秒 | 25字/秒 | | | | 30字/秒 (高速60字/秒) |
| 用紙幅 | 葉書～B4縦 | 葉書～B4縦 | B4縦まで | B4縦まで | | | | B4縦まで |
| 使用可能漢字 | JIS第1・第2水準 | JIS第1・第2水準 | JIS第1・第2水準 | JIS第1水準 | JIS第1・第2水準 | | | JIS第1・第2水準 |
| その他 | 葉書宛名印字モード付 | 葉書宛名印字モード付 プリンタケーブル付属 | プリンタケーブル付属 | ワープロソフト一体型 | ハンディタイプ | | | 2/3倍縮小印字可 |

# 本体

## SONY



●HB-F1II
MSX2　29,800円
ROMカートリッジ専用の入門機。



●HB-F1XDmk2
MSX2　49,800円
3.5"FDD1基内蔵。F1ツールディスク付き。



●HB-T7
59,800円
MSX2
カートリッジスロット2基，通信機能内蔵。



●HB-F900
148,000円
MSX2
3.5"FDD2基内蔵。
AVクリエイターHBI-F900とあわせてAVシステムを構築。マウス，ワープロソフト付属。

●HB-T600
135,000円
MSX2
3.5"FDD1基内蔵。通信機能など株式投資に必要な機能を内蔵した株式ターミナル。専用パッド付属。



●HB-F1XDJ
69,800円
MSX2+
3.5"FDD1基，FM音源，漢字BASICなど搭載。MSX2+規格の高機能タイプ。

## 松下



●FS-A1FM
84,800円
MSX2
3.5"FDD1基内蔵。モデム内蔵の入門タイプ。

●FS-A1FX
57,800円
MSX2+
MSX2+規格のベーシックタイプ。3.5"FDD1基，漢字BASIC搭載。

●FS-A1WX
69,800円
MSX2+
3.5"FDD1基搭載。第2水準漢字，ワープロソフト内蔵。

## 三洋



●PHC-70FD
64,800円
MSX2+
3.5"FDD1基，FM音源，BASICコンパイラ搭載。

## 三菱



●ML-TS2
65,000円
MSX2
モデムおよび通信ソフト内蔵。第2水準漢字サポート。

●ML-TS2H
75,000円
MSX2
ML-TS2にハンドセット(電話機)のついた電話機一体型通信パソコン。

## 日本ビクター



●HC-95
198,000円
MSX2
3.5インチFDD2基搭載。RS-232Cインターフェース内蔵。デジタイズ機能搭載。

# 記憶装置

●SONY3.5インチフロッピーディスクドライブ
HBD-F1
36,800円



●松下3.5インチフロッピーディスクドライブ
FS-FD1A
39,800円



●SONY3.5インチフロッピーディスクドライブ
HBD-20W
44,800円



●三菱フロッピーディスクドライブ
ML-30FD
64,800円



●三菱フロッピーディスクコントローラ
ML-30DC
25,000円
※ML-30FDをTS2シリーズに接続するときに使用。



●三洋データレコーダ
PHC-DRII
12,800円



フロッピーディスク・ドライブ仕様表

| メーカー | ソニー | 松下 | 三菱 |
|---|---|---|---|
| 型番 | HBD-F1 | FS-FD1A | ML-30FD |
| 価格 | 36,800円 | 39,800円 | 64,800円 |
| 規格 | 3.5"2DDタイプ | 3.5"2DDタイプ | 3.5"2DDタイプ |
| その他 | | インターフェース一体型のコンパクトタイプ | ML-30DCが必要 |

# 映像機器

●SONY AVクリエーター
HBI-F900
64,800円
ソニーのHB-F900専用のビデオ編集機。映像だけでなく音の編集もOK。

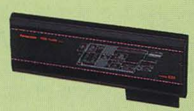


●松下ビデオテロッパ
FS-UV1　39,800円

# サウンド



●松下FMパナアミューズメントカートリッジ
SW-M004
7,800円
FM音源付のS-RAMカートリッジ。



●松下MSXオーディオユニット
FS-CA1
34,800円
65種類の音源内蔵。ADPCMによる音声合成・記録が可能。

# 通信



●SONY MSX通信カートリッジ
HBI-300　24,800円

●SONY MSX通信カートリッジ
HBI-1200　32,800円



●松下通信モデムカートリッジ
FS-CM1　32,800円

●松下通信モデムカートリッジ
FS-C820　29,800円



●三洋通信モデム(日本テレネット)
KA-MODEM-2　29,800円

モデム仕様表

| メーカー | ソニー | ソニー | 松下 | 松下 | 三洋 |
|---|---|---|---|---|---|
| 型番 | HBI-300 | HBI-1200 | FS-CM1 | FS-CM820 | KA-MODEM-2 |
| 価格 | 24,800円 | 32,800円 | 32,800円 | 29,800円 | 29,800円 |
| 通信速度・方式 | 300bps 全二重 | 300bps/1200bps 全二重 | 300bps/1200bps 全二重 | 1200bps 半二重 300bps 全二重 | 1200bps 半二重 (THE LINKSのみ)/ 300bps 全二重 |
| その他 | | オートダイヤル/オートログイン機能，電話帳機能 | 漢字ROM内蔵 | 漢字ROM内蔵 | 漢字ROM内蔵 |

この他，リンクス専用モデムとして，NT-300(14,800円)，NT-190(12,800円)，NT-200(19,800円)があります。

# 入力装置



●SONY連射ジョイパッド
JS-303T　2,000円



●SONYジョイターボ
JSS-11　2,000円

●SONYグラフィックボール
GB-6　9,800円



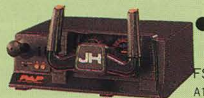
●松下連射式ジョイパッド
FS-JS222　2,500円



●松下ジョイパッド
FS-JS220　1,500円



●松下2トリガ・ジョイスティック
CF-2211　3,500円



●松下ジョイハンドル
FS-JH1　19,800円
A1スピリット同梱



●松下MSX用マウス
FS-JM1-H　7,800円

●日本エレクトロニクスMSXマウス
MS-10X　7,800円

# パソコン・ハード&ソフトガイド② MSX周辺機器&実用ソフトカタログ



## ソフト関連

### ワープロ



●はがき書右衛門 ソニー

MSX2・2DD3枚 7,800円
※MSX-JE要

1,000件の登録・管理・検索のできる住所録とワープロ，ハガキ印字機能を持つソフト・約600字の文書を8種類登録。拡大・飾り文字や毛筆書体での印字も可能。



●文書作左衛門 ソニー

MSX2・2DD2枚 6,800円
※MSX-JE要

A4約10頁の文書の編集が可能な本格的ワープロ。付属のソフトで作成したイラストを文書に挿入することも可能。ブロック編集やケイ線，文字飾りの機能も豊富。

●代筆プロセッサ "直子の代筆"HAL研究所

MSX・2DD 8,800円
※HALNOTEカートリッジ要

美人OL直子さんと，会話しているうちに，ビジネスレターができてしまうという便利なソフト。20種の分野でほとんどの種類の手紙が作れる。ラブレターもOKだ。



●ジョイレター2「文名人」 日本ビクター

MSX2・2DD2枚 19,800円

38,000語以上の熟語辞書をもち，拡大文字，ケイ線，外字などの編集機能も装備の漢字ワープロ・ソフト。

### ビジネス



●株式管理 ソニー

MSX2・2DD 39,800円

株式チャート管理とポートフォリオ分析機能を持つ。チャートは7種類，ポートフォリオ分析は3種類。証券会社と契約すれば，通信により株価データの自動入力ができる。



●株式チャート 松下

MSX2・2DD 30,000円

新日本証券，和光証券，岡三証券の提供するホームトレードサービス〝ホームラン″用に開発された株価分析ソフト。11種類のデータが表示可能。プリントアウト機能もある。

●HALNOTE HAL研究所

MSX2・ROM＋2DD 29,800円

ワープロ，図形プロセッサ，ファイル管理，スケジューラー，電話帳など様々な機能を持つ統合化ソフト。さらに，別売のHALNOTE用アプリケーションソフトが使えるようになる。

●GCALC(ジーカルク) HAL研究所

MSX2・2DD 12,800円
※HALNOTEカートリッジ要

横32項目×縦128項目までの表計算機能と，データの自動グラフ作成機能を持つ。表計算ソフト関数式の定義も可能で，高度な計算にも対応。

●GCARD(ジーカード) HAL研究所

MSX2・2DD 12,800円
※HALNOTEカートリッジ要

検索・ソートもできるカード型データベースソフト。アイコンによるメニュー選択方式で操作も簡単。タックシールへの印字も可能。

### CG&ビデオ編集



●画楽多 和知電子機器

MSX2・ROM 7,800円

拡大・縮小，反転・回転，コピー，ルーペなど各種の作画・編集機能が充実したグラフィックソフト。文字も4種類が入力可能。カラー印刷対応で，ハガキへの印字も簡単にできる。



●ピクセル3 T&Eソフト

MSX2・2DD 6,800円

グラフィックエディタ，スプライトエディタ，パターンエディタの三つからなる。「ピクセル2」のバージョンアップ版。パターンエディタのアニメーションテスト機能はゲーム作りに便利。



●GABAN マイクロネット

MSX2・2DD・2枚 9,800円

自社のソフトを制作するために作ったツールを商品化しただけあって，カーソル付近が常に拡大表示されているなど使い勝手のよいグラフィックソフト。



●Easy TelopperII ソニー

MSX2・ROM＋2DD 39,000円
※ソニーHBI-F900専用ソフト

付属の24ドットJIS第1・第2水準漢字対応のカートリッジにより，美しいテロップの作成が可能。テロップ送出もタイミングよくできる。

●EDIPAL 日本ビクター

MSX2・2DD 19,800円

約60種類のワイプや，文字拡大機能，頭出し機能など本格的なビデオ作成ができるビデオ編集用ソフト。キーボード，マウスに対応。



●写夢猫 日本ビクター

MSX2・2DD 2枚 29,800円

テロップ制作ソフト。ふちどりや，影つけまでできる本格テロップソフト。



●写画楽 日本ビクター

MSX2・2DD 12,800円

HC-95と組み合わせて，ワンタッチで画像取り込みができる。ビデオ編集時のタイトル。テロップ作りに応用できる。マウス対応。

### サウンド&ミュージック



●トーキングマシン とーくまん エミール・ソフト開発

MSX2 ROM 14,800円

マイクから録音した音声を画面上に波形で表示，強力なボイスエディターで，音声を編集・加工。複数音声のミックスやエコーなども可能。サンプルデータ(1DD)，マイク付。

●音知くん ブラザー工業(タケルソフト)

MSX2・2DD 4,800円

5線符に音符を書き込んでいけば，その場で自動再生。簡単な操作で編集もできる。かわいい動物たちを並べかえたり入れ替えたりして曲作りのできるオートモードが楽しい。



●シンセサウルス BIT²

MSX/MSX2・ROM 6,800円
※MSX-MUSIC要

楽譜作成モード，作成した楽符を演奏するスコアプレイモード，プリセット音をもとに自動演奏するオートプレイモード，FM音源オリジナル音メーキングモードを持つ多機能ソフト。

●MUSICIAN1 キャンドウ

MSX・ROM 12,800円

ワープロ感覚で，音楽記号やコードネームまで入った美しい譜面が作成できるソフト。印字機能，1パートずつの試奏機能もついている。

●コンポーザ・コンバータ キャンドウ

MSX・ROM 5,800円

ヤマハのミュージックソフト「FMミュージックコンポーザ」とキャンドウより発売されている「MUSICIAN1」のデータを相互コンバートできるソフト。

### 学習ソフト



●英単語チェッカー ソニー

MSX2・2DD 7,800円

旺文社版「でる順中学英単語1700」に準拠した，高校入試必勝ソフト。



●漢読百科 ソニー

MSX2・2DD 7,800円

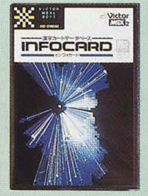
旺文社版「漢字の読み方チェック&チェック」付き。高校入試必勝ソフト。

### 通信・その他

●Gterm HAL研究所

MSX2・2DD 10,000円
※HALNOTEカートリッジ要

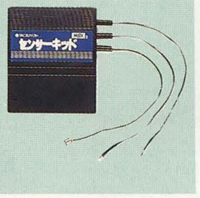
HALNOTEシリーズで作成したデータを通信で送る通信用ソフト。文字だけでなく，図形やグラフなどのデータもそのまま送れるというすぐれもの。



●漢字カードデータベース INFOCARD 日本ビクター

MSX 2 19,800円

住所録，図書，ビデオソフトなどの日常データや顧客管理，販売管理など多目的で使いやすいデータベースソフト。



●センサーキッド 電波新聞社

MSX2・ROM 6,800円

温度センサーで温度，光センサーで光，音センサーでマイクからの音を感知し，それらをBASICプログラムで操れるという異色ソフト。データはゲージやグラフで表示できる。

### その他



●ソニーMSX 標準日本語カートリッジ

HBI-J1 17,000円

MSX2パソコンで漢字BASICが使えるようになるカートリッジ。



●三菱ハンドセット

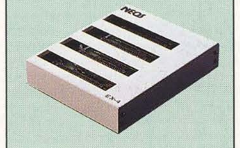
ML-HS 10,000円

三菱ML-TS2専用。TS2に接続すれば，TS2Hと同じ電話機一体型パソコンに。

●日本ビクター 漢字ROMカートリッジ

HC-A902K 30,000円

HC-95専用カートリッジ。第2水準までサポート。



●日本エレクトロニクス MSX拡張スロットボックス

EX-4 29,800円

拡張スロットを四つに拡張可能。



●松下 48ドット 毛筆書体カートリッジ

FS-SR023 19,800円

全角以上の文字を毛筆書体に。



●松下 パナアミューズメントカートリッジ

SW-M001 3,800円

S-RAMカートリッジ。



# BM特選 プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

## プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(例N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。 **編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

## ベーシックマスターLⅢマーク5/S1用




スポーツ・ゲームがワンキーだけでできる?

# 移植版ONE-KEY(ワンキー) BASKET BALL(バスケットボール)

ちゃふりみ

### ゲーム方法

ゲームがはじまるとプレイヤーはゴールに向かって，ドリブルしながら進みます。スペース・キーを一度押すごとにプレイヤーが進行方向を90°変えます(時計と反対回り)。

相手をかわしてゴールのところへいくと，シュートしたことになります。相手チームの点数を越(こ)えると勝ちとなり，つぎのステージへと進みます。

### 敵チームについて

ステージ1…BOS(ボストン)
ステージ2…CHI(シカゴ)
ステージ3…L.A(ロサンゼルス)
ステージ4…N.Y(ニューヨーク)
ステージ5…W.C(ワールド・チャンプ)

ステージが進むにつれて，当然，相手チームが強くなっていきます。

### その他

最初にキーを押しっぱなしにするなどして，キーのクセをつかんでおくといいでしょう。

ゲームの途中でプログラムを止めたいときは ESC キーを押してください。

### 入力，セーブ，ロード

NEWON15を実行してから，**リスト1**を入力してください。プログラムを打ち込んだらPOKE &HFFD7，1を実行して1200ボーでセーブしてください。**リスト2**も**リスト1**と同じ要領(ようりょう)で打ち込み，**リスト1**のうしろにセーブします。

ロードは，NEWON15を実行してから，POKE &HFFD7，1を実行し，**リスト1**をRUNさせると，自動的に**リスト2**をRUNします。

**●参考**

・'88年5月号 X1用 ONE-KEY BASKET BALL
・'88年4月号 LⅢマーク5用 けっとばせい2

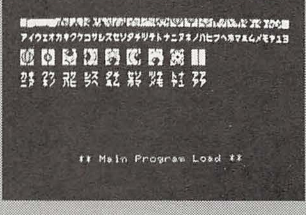
**CHECKER FLAG**

Dr.D：ほほう，X1からの移植じゃな。

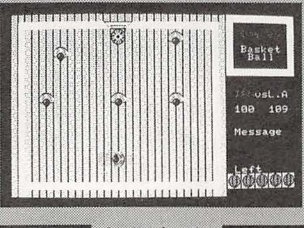
編：ええ，このゲームは，ワンキーだけでバスケット・ボールができちゃうというアイデア性に富んだものでした。これは，X1と変わりないほど，完璧な移植ですね。

Dr.D：ふむ，BM-LⅢマーク5は，X1も持っている，ユーザー定義文字機能があるからな。他機種にくらべて，移植は楽だろう。

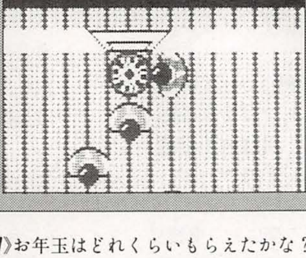
編：移植もいいんですが，これだけのテクニックは，ぜひオリジナルで活用してほしいですね。



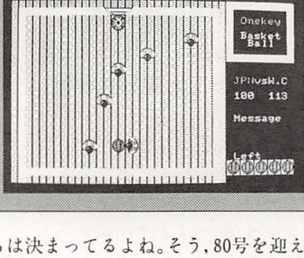

◀《写真1》リスト1をRUNさせるとこんな画面が。自動的にリスト2を読み込む




◀《写真2》対ロサンゼルス戦。相手のフォーメーションもチームによってちがう



◀《写真3》うまく相手をかわしてゴール下へいくとシュートしたことになる




◀《写真4》ついにきた，ワールド・チャンプ戦。防御がきつすぎますぞ



《OVER FLOW》お年玉はどれくらいもらえたかな？当然，使いみちは決まってるよね。そう，80号を迎えてますますおもしろくなるベーマガのために貯金しておくんだよね。では，80号記念OFのはじまりだ。鬼は～外!?

《リスト1》IG定義のプログラム・リスト

```
10 'よよよよよよよよよあ [ IG SET PROGRAM ] よよよよよよよよよあ
20 WIDTH 40:SCREEN ,,1
30 LOCATE 8,10:PRINT"** IG SET PROGRAM **"
40 LOCATE 8,15:COLOR 4:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ ...."
50 POKE&HFFE9,1
60 READ C$:IF C$="END" THEN 100 ELSE C=VAL("&H"+C$)
70 RGB=1:GOSUB 80:RGB=2:GOSUB 80:RGB=4:GOSUB 80:GOTO 60
80 READ A$:POKE&HFFEA,RGB:G=1:FOR I=&HA000+8*C TO &HA000+8*C+7
90 POKE I,VAL("&H"+MID$(A$,G,2)):G=G+2:NEXT:RETURN
100 POKE&HFFE9,0:CLS
200 'よよよよよよよよよあ [ ｷｬﾗ ﾋｮｳｼﾞ ] よよよよよよよよよあ
210 LOCATE 0,1:POKE278,32:PRINT"ｱｲｳｴｵｶｷｸｹｺｻｼｽｾｿﾀﾁﾂﾃﾄﾅﾆﾇﾈﾉﾊﾋﾌﾍﾎﾏﾐﾑﾒﾓﾔﾕﾖ"
220 LOCATE 0,3:COLOR 7:    PRINT"ｱｲｳｴｵｶｷｸｹｺｻｼｽｾｿﾀﾁﾂﾃﾄﾅﾆﾇﾈﾉﾊﾋﾌﾍﾎﾏﾐﾑﾒﾓﾔﾕﾖ"
230 LOCATE 0,5:POKE278,32:PRINT"ｶｷ ｸｹ ｺｻ ｼｽ ﾀﾁ ｾｿ ﾂﾃ ﾄﾅ ｱｱ"
240 LOCATE 0,6:            PRINT"ﾆｽ ﾈﾉ ﾊﾋ ﾌﾍ ﾐﾑ ﾎﾏ ﾒﾓ ﾔﾕ ｱｱ"
250 LOCATE 0,8:COLOR 7:    PRINT"ｶｷ ｸｹ ｺｻ ｼｽ ﾀﾁ ｾｿ ﾂﾃ ﾄﾅ ｱｱ"
260 LOCATE 0,9:            PRINT"ﾆｽ ﾈﾉ ﾊﾋ ﾌﾍ ﾐﾑ ﾎﾏ ﾒﾓ ﾔﾕ ｱｱ"
500 'よよよよよよよよよあ [ Main Program Load ] よよよよよよよよよあ
510 LOCATE 8,19:COLOR 4:PRINT"** Main Program Load **"
520 RUN ""
980 'よよよよよよよよよあ [  おお  I G ・ D A T A  おお  ] よよよよよよよよよあ
990 'Chr.Code 0123456789ABCDEF  0123456789ABCDEF  0123456789ABCDEF
1000 '    [&H] COLOR 1           COLOR 2           COLOR 4
1010 DATA 20, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
1020 DATA B1, 0000000000000000, FEFEFEFEFEFEFEFE, 54FE54FE54FE54FE
1030 DATA B2, 00BFDFEFF6FBFDFE, 00BFDFEFF6FBFDFE, 00BFDFEFF6FBFDFE
1040 DATA B3, 00FFFFFF007FBF00, 00FFFFFF007FBF00, 00FFFFFF007FBF00
1050 DATA B4, 00FFFFFF00FEFD00, 00FFFFFF00FEFD00, 00FFFFFF00FEFD00
1060 DATA B5, 00FDFBF76FDFBF7F, 00FDFBF76FDFBF7F, 00FDFBF76FDFBF7F
1070 DATA B6, 0000000000000000, FEFCF3EDDBDBBBBB, 54FC50E040C00080
1080 DATA B7, 0000000000000000, FE3ECEB6DADADCFC, 543E040600020000
1090 DATA B8, 0000000000000000, FEFEFEFEF8F5EBEB, 54FE54FE50F040E0
1100 DATA B9, 0000000000000000, FEFEFEFE3E5EAEAE, 54FE54FE141E040E
1110 DATA BA, 0000020400000000, FCF8F28470F0F8FC, 54F8528440C0C0C4
1120 DATA BB, 0000000000000000, 3E1E0E000E0F1F3F, 141E040002030323
1130 DATA BC, 0000000000002040, F7EFEFEFC3812040, 57EF40E040812040
1140 DATA BD, 0000000000000038, BEDEEEF6F6FAFAFA, 94DEE4060402B0BA
1150 DATA BE, 0000000000000004, FDFBF7EFEFDFDFDF, 55FB57E040C041C5
1160 DATA BF, 0000000000102000, EEF6F6F6C2902000, E4F6040600902000
1170 DATA C0, 0000000101010000, FEFEF8E7DFBF7FFF, 54FE50E141A160E3
1180 DATA C1, 0000000000800000, FEFE1EE6FAFCFEFF, 54FE1406008406C7
1190 DATA C2, 000000071F1F1F1C, FEFEF8E1C1A160E3, 54FE50E141A160E3
1200 DATA C3, 000000E0F8F8F838, FEFE1E06028406C7, 54FE1406008406C7
1210 DATA C4, 0000050502330E0C, F8E7DDA5A2734E4C, 50E0458502330E0C
1220 DATA C5, 00002020C0CC702C, 1EE63A24C4CE722E, 14062020C0CC702C
1230 DATA C6, 0000000000000000, BFBBDBDFEDF3FCFE, 008040C040F054FE
1240 DATA C7, 0000000000000000, DCDCFADAB64E3EFE, 00000002040E14FE
1250 DATA C8, 0000000000000000, EFEBEBF5F8FEFEFE, 40E040F050FE54FE
1260 DATA C9, 0000000000000000, EEAEEE5E3EFEFEFE, 040E041E14FE54FE
1270 DATA CA, 0000010000000000, FF7FBFDFE7F8FEFE, E36021C040F854FE
1280 DATA CB, 0000808080000000, FFFEFCFAE61EFEFE, C7068482841E54FE
1290 DATA CC, 0000000000000000, 000081C3EFEFEFF7, 000001C040E04FF7
1300 DATA CD, 2000000000000000, FAFAFAF6F6EEDEBE, A082000604EED4BE
1310 DATA CE, 1C00000000000000, DFDFDFEFEFF7FBFD, 5DC140E040F753FD
1320 DATA CF, 0000000000000000, 000080C2F6F6F6EE, 000080020406F4EE
1330 DATA D0, 0000020400000000, FCF8F27480F0F8FC, C4C0C24400F050FC
1340 DATA D1, 0000000000000000, 3F1F0F0E000E1E3E, 230303020000E143E
1350 DATA D2, 3838323400000000, C4C0C24480F0F8FC, C4C0C24400F050FC
1360 DATA D3, 1C1C0C0C00000000, 230303020000E1E3E, 230303020000E143E
1370 DATA D4, 340E330304040000, 744E73A3A4DCE7F8, 340E338304C440F8
1380 DATA D5, 3070CC40A0A00000, 3272CE44A4BAE61E, 3070CC40A0A2041E
1390 DATA D6, FFFFFFFFFFFFFFFF, FFFFFFFFFFFFFFFF, FFFFFFFFFFFFFFFF
1400 DATA END
```

《リスト2》移植版ONE-KEY BASKET BALLのメイン・プログラム・リスト

```
100 'よよよよよよよよよあ [ O n e  K e y  B a s k e t  B a l l ] よよよよよよよよよあ
110 WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLEAR 300,&H7FE6:RANDOMIZE TIME:DIM C$(9)
120 'よよよよよよよよよあ [ M u s i c  S u b  R o u t i n e ] よよよよよよよよよあ
130 RESTORE 140:FOR I=&H6000 TO &H606F:READ MUS$:POKE I,VAL("&H"+MUS$):NEXT:GOTO
 450
140 DATA 20,04,40,04,5A,00,E6,03,34,04,EC,BC,F5,3D,44,56
150 DATA 10,AE,8C,F0,8D,24,31,A4,26,02,31,21,1A,50,E6,E6
160 DATA BE,00,0B,8D,3B,A6,8C,DA,4A,26,FD,30,1F,27,03,58
170 DATA 20,F1,31,3F,26,E8,1C,AF,35,84,34,06,4F,5F,34,26
180 DATA 10,8E,00,10,6B,63,69,62,69,61,69,E4,EC,E4,A3,64
190 DATA 25,04,ED,E4,6C,63,31,3F,26,EA,35,26,32,62,39,12
200 DATA F7,FF,D3,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
210 DEFUSR=&H6000
220 READ TE,LG:IF LG=-1 THEN RETURN
230 POKE &H6002,TE:POKE &H6003,LG:POM=USR(Q):GOTO 220
240 'よよよよよよよよよあ [ M u s i c  D a t a ] よよよよよよよよよあ
250 ' [ Start ]
260 DATA 100,36,100,36, 88,36,88,36, 128,36,128,36, 120,36,120,36, 136,36,136,36
, 154,36,154,36, 207,36,207,36, 154,36,154,16, 0,-1
270 ' [ Nice ]
280 DATA 106,36,100,36,78,36,64,36,78,36,64,16, 0,-1
290 ' [ Clear ]
300 DATA 145,6,136,16,120,2,120,6,145,16, 163,6,145,16,183,1.5, 145,6,145,16, 16
3,6,183,16,220,4,220,6,220,16, 145,6,145,16,163,1.5, 0,-1
310 ' [ Game Over ]
320 DATA 220,10,163,10,145,10,136,10, 145,2.5, 163,10,220,10, 163,10,145,10,136,
10,145,2.5, 0,-1
330 ' [ Title ]
340 DATA 220,36,145,36,106,36,220,36,145,36, 106,36,220,36,145,36, 106,36,220,36
, 145,36,106,36,220,36,145,36,106,36, 145,36, 240,36,163,36,120,36,240,36, 163,3
6,120,36,240,36,163,36, 120,36, 240,36,163,36,120,36,240,36,163,36, 136,36,120,1
6, 0,-1
350 ' [ All Round Clear ]
360 DATA 88,16,88,16,88,10,106,10,88,4, 88,10,106,10, 88,10,88,10, 106,10,120,10
,106,10,120,10, 145,10,183,10,163,10, 163,10,163,10,163,10,120,10, 120,10, 120,1
0,120,10, 106,4,120,10,106,2.5, 120,10,88,10,88,1.5, 0,-1
370 'よよよよよよよよよあ [ C S I Z E ] よよよよよよよよよあ
380 SCREEN ,,0:POKE &HFFC6,8:POKE &HFFC7,128
390 RETURN
400 'よよよよよよよよよあ [ S O U N D ] よよよよよよよよよあ
410 POKE &HFFD3,255:POKE &HFFD3,0:RETURN
420 EXEC &HF7A9:RETURN
430 POKE &HFFD4,128:BEEP:POKE &HFFD4,0:RETURN
440 'よよよよよよよよよあ [ C h a r a c t e r  S e t ] よよよよよよよよよあ
450 CI$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
460 RESTORE 470:FOR I=1 TO 9:READ A$,B$:C$(I)=A$+CI$+B$:NEXT I:GOTO 1410
470 DATA ｶｷ,ﾆｽ,ｸｹ,ﾈﾉ,ｺｻ,ﾊﾋ,ｼｽ,ﾌﾍ,ﾀﾁ,ﾐﾑ,ｾｿ,ﾎﾏ,ﾂﾃ,ﾒﾓ,ﾄﾅ,ﾔﾕ,ｱｱ,ｱｱ
480 'よよよよよよよよよあ [ D i s p l a y  M a k i n g ] よよよよよよよよよあ
490 POKE278,32:CLS
500 LINE(0,0)-(39,24)," ",BF:LINE(0,0)-(29,23),"ｱ",BF
510 LINE(1,1)-(28,22),"ﾖ",B:LOCATE 1,23:PRINT"ﾖ":LOCATE 28,23:PRINT"ﾖ"
520 LINE(30,0)-(39,7),"ﾖ",B
530 LOCATE 32,2:COLOR 2:PRINT"Onekey"
540 LOCATE 32,4:COLOR 5:PRINT"Basket"
550 LOCATE 33,5:        PRINT"Ball"
560 LOCATE 13,1:POKE278,32:PRINT"ｲｳｴｵ"
570 LOCATE 14,2:PRINT C$(8)
580 LOCATE 31,10:COLOR 2:PRINT"JPN"
590 LOCATE 34,10:COLOR 5:PRINT"vs";:COLOR 6:PRINT T$;
600 LOCATE 31,12:COLOR 7:PRINT USING"###";PS
610 LOCATE 36,12:COLOR 7:PRINT USING"###";TS
620 LOCATE 31,15:COLOR 7:PRINT"Message"
630 LOCATE 31,20:        PRINT"Left"
```

★最近，88やMSX2＋など，性能のよいパソコンがでてきたが，また少しすると新しい機種がでるだろうなと思うと，今買うに買えなくなるのである。(福島市・僕は甲高パパ15才)……【編：うーん，ごもっともで…。】

```
640 IF LE>5 THEN LL=5 ELSE LL=LE
650 FOR I=1 TO LL:LOCATE 28+I*2,21:POKE278,32:PRINT"ｶﾁ";:LOCATE 28+I*2,22:PRINT"
ﾆｽ";:NEXT I:COLOR 7
660 FOR I=1 TO 5
670 LOCATE DX(I),DY(I):POKE278,32:PRINT C$(7);:TX(I)=DX(I):TY(I)=DY(I)
680 NEXT I:GOTO 740
690 DATA 6,6,10,6,14,6,18,6,22,6,105,BOS : RESTORE 690 : RETURN
700 DATA 6,6,10,12,14,6,18,12,22,6,107,CHI : RESTORE 700 : RETURN
710 DATA 4,2,4,10,14,10,22,10,22,2,109,L.A : RESTORE 710 : RETURN
720 DATA 4,20,6,12,14,6,22,12,24,20,111,N.Y : RESTORE 720 : RETURN
730 DATA 10,18,12,12,14,8,18,6,24,4,113,W.C : RESTORE 730 : RETURN
740 PX=14:PY=20:BX=14:BY=18:K=1:ZX=0:ZY=-2:M=3:POKE &HFFE0,&H04
750 LOCATE BX,BY:PRINT C$(K);
760 LOCATE PX,PY:PRINT C$(M);
770 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ M a i n ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
780 PE=PEEK(&HFFE0):IF PE=&H80 THEN 950 ELSE IF PE=&H8C THEN COLOR 7:WIDTH 80:PO
KE &HFFE0,&HC4:END ELSE IF PE=&H88 THEN 1770
790 H$=CHR$(SCREEN (ZX+BX,ZY+BY))
800 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ P l a y e r   M o v e ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
810 LOCATE PX,PY:PRINT C$(9);
820 PX=PX+ZX:PY=PY+ZY
830 LOCATE PX,PY:PRINT C$(M);
840 BX=BX+ZX:BY=BY+ZY
850 LOCATE BX,BY:PRINT C$(K);:GOSUB 420
860 K=K+1+(K=2)*2:PE=PEEK(&HFFE0)
870 IF BX<2 OR BX>26 OR BY<2 OR BY>20 THEN 1080
880 ON INSTR("ｱｯ",H$) GOTO 1190,1160
890 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ S h o o t ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
900 LOCATE BX,BY:PRINT C$(8);
910 LOCATE 31,17:COLOR 4:PRINT"NICE":COLOR 7
920 RESTORE 280:GOSUB 210
930 PS=PS+2:IF PS>TS THEN 1630 ELSE 490
940 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ T u r n ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
950 M=M+1+(M=6)*4:PE=PEEK(&HFFE0)
960 ON M-2 GOSUB 970,980,990,1000:GOTO 1010
970 SX=BX   :SY=BY+2:KX= 0:KY=-2:RETURN
980 SX=BX+2:SY=BY   :KX=-2:KY= 0:RETURN
990 SX=BX   :SY=BY-2:KX= 0:KY= 2:RETURN
1000 SX=BX-2:SY=BY  :KX= 2:KY= 0:RETURN
1010 N$=CHR$(SCREEN (SX,SY))
1020 IF N$="ﾄ" THEN 1190
1030 LOCATE PX,PY:PRINT C$(9);
1040 LOCATE SX,SY:PRINT C$(M);
1050 PX=SX:PY=SY:ZX=KX:ZY=KY:PE=PEEK(&HFFE0)
1060 IF PX<2 OR PY<2 THEN 1080
1070 ON INSTR("ｱｯ",N$) GOTO 1190,1120
1080 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ O u t   O f   B o u n d s ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
1090 IF BY=22 OR PY=22 THEN LOCATE 31,17:COLOR 2:PRINT"BACK PASS":COLOR 7:GOTO 1
110
1100 LOCATE 31,17:COLOR 2:PRINT"OUT OF":LOCATE 31,18:PRINT"   BOUNDS";
1110 IF LE=0 THEN 1330 ELSE LE=LE-1:GOSUB 1150:GOTO 490
1120 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ C h a r g i n g ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
1130 LOCATE 31,17:COLOR 2:PRINT"CHARGING":GOTO 1110
1140 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ P i   P i   - ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
1150 FOR I=0 TO 2:GOSUB 430:NEXT:RETURN
1160 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ M i s s ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
1170 LOCATE 32,17:COLOR 2:PRINT"MISS":GOTO 1110
1180 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ E n e m y ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
1190 ON S GOSUB 1230,1210,1310,1210,1310
1200 GOTO 1240
1210 ON INT(RND(1)*2+1) GOSUB 1230,1310
1220 RETURN
1230 WX=INT(RND(1)*3-1)*2:WY=INT(RND(1)*3-1)*2*-(WX=0):RETURN
1240 W$=CHR$(SCREEN (TX(T)+WX,TY(T)+WY))
1250 IF TX(T)+WX<2 OR TX(T)+WX>26 OR TY(T)+WY<2 OR TY(T)+WY>20 OR W$="ｯ" THEN 13
00
1260 IF W$<>"ｱ" THEN 1300
1270 LOCATE TX(T),TY(T):PRINT C$(9);
1280 TX(T)=TX(T)+WX:TY(T)=TY(T)+WY
1290 LOCATE TX(T),TY(T):PRINT C$(7);
1300 T=T+1+(T=5)*5:GOTO 780
1310 WX=SGN(BX-TX(T))*2:WY=SGN(BY-TY(T))*2:RETURN
1320 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ G a m e   O v e r ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
1330 LINE(6,6)-(26,11)," ",BF
1340 LOCATE 8,7:COLOR 2:PRINT"G a m e   O v e r"
1350 RESTORE 320
1360 GOSUB 210
1370 FOR I=1 TO 7
1380 LOCATE 8,9:COLOR I:PRINT"Push [ Space ] Key":POKE &HFFE0,&HC4
1390 PE$=INKEY$:IF PE$=" " THEN 1410 ELSE NEXT I:GOTO 1370
1400 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ D E M O ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
1410 LE=0:S=0:CLS:GOSUB 380
1420 LOCATE 12,1:COLOR 5:PRINT"O N E - K E Y"
1430 LOCATE 10,3:COLOR 6:PRINT"B  A  S  K  E  T"
1440 LOCATE 13,5 :PRINT"B  A  L  L"
1450 LINE(7,0)-(29,7),"※",1,B
1460 LOCATE 10,5:POKE278,32:PRINT C$(3);
1470 LOCATE 24,5:            PRINT C$(7);:COLOR 7
1480 FOR I=1 TO 7
1490 LOCATE 12,8:COLOR I:PRINT"HIT SPACE KEY"
1500 C(I)=C(I)+1+(C(I)=7)*7
1510 PE$=INKEY$:IF PE$=" " THEN 1530
1520 NEXT I:GOTO 1480
1530 RESTORE 340:GOSUB 210
1540 CLS:LINE(0,0)-(39,24)," ",BF:S=S+1:PS=100:T=1:LE=LE+3
1550 LOCATE 13,1:COLOR 6:PRINT"S T A G E ";S:FOR I=0 TO 3000:NEXT
1560 ON S GOSUB 690,700,710,720,730
1570 FOR I=1 TO 5:READ DX(I),DY(I):NEXT:READ TS,T$
1580 LOCATE 12,5:COLOR 4:PRINT"JPN  v s  ";T$
1590 RESTORE 260:GOSUB 210
1600 SCREEN ,,1
1610 GOTO 490
1620 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ V I C T O R Y ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
1630 LOCATE 31,12:COLOR 2:PRINT USING"###";PS:RESTORE 300:GOSUB 210
1640 FOR I=1 TO 5:POKE278,32:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT C$(9);:MX(I)=(I+1)^2:MY(I)
=20:NEXT I
1650 LOCATE BX,BY:PRINT C$(8);
1660 LOCATE PX,PY:PRINT C$(5);
1670 GOSUB 430
1680 FOR J=1 TO 13:FOR I=1 TO 4
1690 IF J=INT(J/2)*2 THEN ZX=SGN(PX-MX(I)) ELSE ZX=0
1700 LOCATE MX(I),MY(I):PRINT C$(9);
1710 MY(I)=MY(I)-1:MX(I)=MX(I)+ZX
1720 LOCATE MX(I),MY(I):PRINT C$(3);:GOSUB 410
1730 NEXT I,J
1740 GOSUB 430
1750 IF S=5 THEN 1770
1760 GOSUB 380:GOTO 1540
1770 FOR I=1 TO 4:LOCATE MX(I),MY(I):PRINT C$(9);:NEXT I
1780 LOCATE PX,PY:PRINT C$(9);
1790 FOR I=7 TO 23 STEP 4
1800 LOCATE I,14:PRINT C$(5);:NEXT
1810 LINE(6,6)-(26,11)," ",BF
1820 LOCATE 8,10:COLOR 4:PRINT"Congratulation ! !"
1830 RESTORE 360:GOSUB 210
1840 FOR I=1 TO 7:COLOR I
1850 LOCATE 8,8:PRINT"Push [ESC] Key":PE=PEEK(&HFFE0):IF PE=&H8C THEN COLOR 7:WI
DTH 80:POKE &HFFE0,&HC4:END
1860 NEXT I:GOTO 1840
1870 'ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ [ E   N   D ] ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあ
```



★ベーマガがでるのをいつも楽しみに待っています。この本を買うのに５軒も本屋をまわりました。これからもずーっと買いつづけます。(茨城県猿島郡・内田和仁13才)……【影：毎月８日になったらすぐ本屋へGO／】

# ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V2.1A)用
(※V3では動きません)



レールにそってて動くシューティング

カティーニ
# CATIENI

BG GRAPHIC



## STORY

地球防衛軍の最前線基地である，惑星カティーニへの弾薬調達の途中，スターシップは巨大隕石をよけきれず，位置調整装置に多大な被害を受け，その操作能力を失った。

宇宙空間の不規則な引力に流されるだけのスターシップが，無事に地球へ帰還できようなどとは，誰1人として考えなかった……。

## HOW TO PLAY

スターシップは，レールにそってしか動くことができません。

コントロールⅠの✚キーで弾を撃って敵をやっつけます。弾は✚キーを押した方向にでます。正面の敵をやっつけると，100点，それ以外は50点です。2,000点ごとにスターシップが1機増えて，ある程度，敵を倒すと面クリアです。

## 入力方法

まずBGグラフィックを打ち込んで，そして**リスト1，2**を順にセーブ。そのあと順にロード，ランします。タイトルがでたらスタート。少し長いですが，ぜひB.G.M.のあるゲームを作りたかったので……。「ARTEMIS」という曲です。ぜひ聞いてください。

## 面の設定

面を自分で作りなおすときにはつぎの点に注意。

1．縦レールのある座標は，X座標が偶数であること。
2．横レールのある座標は，Y座標が偶数であること。
3．曲がったレール，行き止まりはX，Y座標がともに偶数であること。
4．行き止まりのレールは，縦であること。

## プログラムについて

**リスト1**はB.G.M.用，**リスト2**がゲーム・プログラムです。なお，このプログラムはV2専用です。

**リスト2**は，単独でランしないでください。まず先に，**リスト1**をランしておいてください。**リスト1**の130行のENDを取り除くと曲だけ聞けます。

## プログラム入力上の注意

リスト中のk5，m6，k6，k1，k2には，キャラクタ・コード表Bの各キャラクタが入ります。

KEY1，CHR$(237)⏎

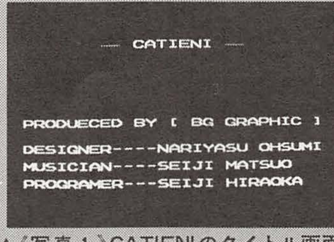
と定義し，ファンクション・キーで入力してください。

それぞれのキャラクタ・コードはつぎのとおりです。

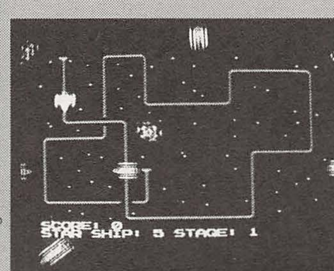
k5……237　m6……254
k6……238　k1……233
k2……234

《第1表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X，Y | スクリーン読み込み用 |
| X1，Y1 | 曲がり角の座標 |
| SX，SY | スターシップの座標 |
| S$ | スクリーンの値 |
| N | 向き変え用定数 |
| M | スターシップの向き |
| L | レーザーの向き |
| SC | スコア |
| TE | 敵を倒した数 |
| ST | スターシップの残り数 |
| R | ステージ |
| T | スティックの値 |




▲《写真1》CATIENIのタイトル画面。軽快なBGMも聞きごたえあり




▲《写真2》レールにそってスターシップが動く。四方からは敵がウジャウジャ

★友達のYはじつにおもしろい。教科書を読むときはやたら早口で，何を言ってるかよくわからないし，サッカーをすれば，まるで意味のない方向へ走っていくし…。(大阪府吹田市・**定価380円16才**)……【**影**：じつにいい。】

| Y \ X: | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | | G60 | K20 | G60 | | | K70 | K50 | K50 | K50 | L00 | | | G60 | | | | | | G60 | | | | | | | | |
| 1 | | | K60 | | G50 | | K60 | G50 | | | K60 | G60 | | | | G60 | | | | | | | | | | G60 | | G60 |
| 2 | | | K60 | | | | K60 | | | G60 | K60 | | | | | | | | K70 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | L00 | |
| 3 | G60 | | K60 | | | G60 | K60 | | | | K60 | | | | G60 | | | | K60 | | | | | | | | K60 | |
| 4 | | | K60 | | | | K60 | G50 | | | K60 | | | | | G60 | | | K60 | | G50 | | G60 | | | | K60 | |
| 5 | | | K60 | | | | K60 | | | G50 | K60 | | | | | G50 | | | K60 | | | | | | | | K60 | |
| 6 | | | K60 | | G60 | | K60 | | G60 | | L10 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | L20 | | | | | | | | K60 | |
| 7 | | | K60 | | | | K60 | | | | G50 | | | | | | | | | | | | | | G50 | | K60 | G60 |
| 8 | G50 | G60 | L10 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | L00 | | | G50 | | | | G60 | | | G50 | | | G60 | | | | G60 | K60 | |
| 9 | | | | G50 | | | K60 | | K60 | | | | | | | | | | | | | | | | | | K60 | |
| 10 | K70 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | L20 | | K60 | | G50 | | | | | | | | G50 | | | | | G50 | | | K60 | |
| 11 | K60 | | | | | | | | K60 | | | | | | | | | | | | | | | | | | K60 | |
| 12 | K60 | | G60 | | G50 | | G60 | | K60 | | G60 | | | G50 | G60 | | | | G60 | | K70 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | L20 | |
| 13 | K60 | | | | | | | | K60 | | | | | | | | | | | | K60 | | | | | | | G50 |
| 14 | K60 | | | G50 | | | | | K60 | | K20 | | | | | | | | G50 | | K60 | | | G60 | | | | |
| 15 | K60 | | | | | G60 | | | K60 | | K60 | | | | | | | | | | K60 | | | | | | G60 | |
| 16 | K60 | | G50 | | | | G50 | | K60 | | K60 | | G60 | | | G50 | | | | | K60 | | | | G50 | | | |
| 17 | K60 | | | | | | | | K60 | | K60 | | | | | | | | | | K60 | | G50 | | | | | |
| 18 | L10 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K60 | K50 | L20 | | | G50 | | | G60 | | | G50 | K60 | | | | | | G50 | |
| 19 | | | G50 | | G60 | | | | K60 | G60 | | | | | | | | | | | K60 | | | G60 | | | | |
| 20 | | G60 | | | | | G50 | | L10 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | L20 | | | | | | | |

《第1図》CATIENIのBGグラフィック

《リスト1》BGM用プログラム・リスト

```
10 CLS:LOCATE8,8PRINT"K5 ARTEMIS K5"
20 LOCATE3,18PRINT"COMPOSED BY SEIJI MASTUO"
30 CLEAR&H7680:POKE&H4015,15
40 FORI=1TO121:READ A$:A=A+VAL("&H"+A$)AND255:NEXT
50 IF A<>99 THEN BEEP:PRINT"DATA ERR":END
60 RESTORE 160
70 FORI=0TO110:READ A$
80 POKE&H410+I,VAL("&H"+A$):NEXT
90 FORI=0TO9:READ A$
100 POKE&H150+I,VAL("&H"+A$):NEXT
110 FORI=0TO23:READ A$:FORJ=0TO15
120 POKE&H7680+I*16+J,ASC(MID$(A$,J+1,1))-35
130 NEXT:NEXT:END
140 POKE&HFF,0
150 CALL&H410:PAUSE15:GOTO 150
155 'K5K5K5MACHINE LANGUAGEK5K5K5K5
160 DATA A6,FF,BC,80,76,A9, CF,A2,4F,C0,00,D0,03,A9,70, AA,C0,01,F0,29,8D,00,40,
8E, 04,40,A9,7F,8D,01,40,8D,05, 40,98,0A,A8,B9,EA,7F,8D,02, 40,B9,EB,7F,8D,03,40
,BE,02, 80,8E,06,40,BE,03,80,8E,07
170 DATA 40,A6,FF,BC,00,77, C0,00,F0,14,A9,18,8D,08,40, 98,0A,A8,B9,1A,80,8D,0A,
40, B9,1B,80,8D,0B,40,BC,80,77, A9,00,C0,00,F0,09,8D,0C,40, 8C,0E,40,8D,0F,40,4C
,50,01, E8,E0,80,D0,02,A2,00,86,FF, 60
175 'K5K5K5K5K5K5MUSIC DATAK5K5K5K5K5K5
176 'm6ﾒﾛﾃﾞｨｰm6
180 DATA M$$$$NMKM$$$$NPR,M$$$$KIKI$$$H$$$,K$$M$$F$K$$M$$I$,H$$F$$$$#NNNM###,R$$
$$$T$U$$$$Y$W,V$$$$$$$$Y$$$$$$$,Y$$$$$W$Y$$$¥$$$,^$$$$$$$$########
185 'm6ﾍﾞｰｽm6
190 DATA":#::#:::8#88#888","6#66#6665#55#555","3#33#3335#55#555",":#::#:::#KKKI#
55","66:=66:=88<?88<?","::>A::>A::>A::>A","66:=66:=88<?88<?","::>A::>A<<996655
195 'm6ﾄﾞﾗﾑm6
200 DATA **-***-***-***-*,**-***-***-*----,-----*&&-----*&&,-----*&&#&&-&###,**-
#**-#**-#**--,**-#**-#**-#**--,**-#**-#**-#**-#,**-#**-#&&&&&&&
```

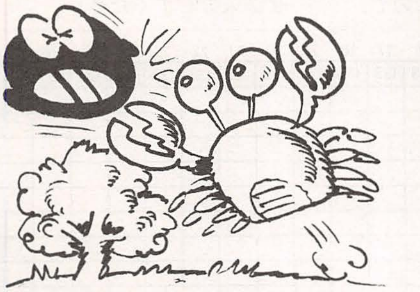
《リスト2》CATIENIのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLSCGSET,1SPRITEONPOKE&H4015,15:FORI=1TO5:READX,Y,A$:LOCATEX,Y:PRINTA$:NEXTST
=5R=1
20 IFSTRIG(0)<>1GOTO20
30 DEFMOVE(1)=SPRITE(9,7,1,64,0,0)POSITION1,128,80:MOVE1:FORI=0TO13:POKE&H400C,&
H3F,0,I,0:PAUSE2NEXT
40 IFMOVE(1)=-1GOTO40
50 ERA1:POKE&H400C,15,0,15,8:PAUSE100
60 VIEWPOKE&HFF,0:X=2Y=0M=5SX=28SY=20GOSUB240:LOCATE13,22PRINT"STAGE:";R
70 T=STICK(0)IFT>0L=VAL(MID$("3705460128",T,1))DEFMOVE(1)=SPRITE(12,L,1,127,0,3)
:POSITION1,SX+4,SY+4:MOVE1:POKE&H4004,&HC3,&H83,130,0
80 S$=SCR$(X,Y):N=5IFS$="L1"ORS$="L0"N=1
90 IFS$="K5"ORS$="K6"OR(X1=X)+(Y1=Y)=-2GOTO110
100 M=((NOTM)AND7)+N AND7X1=X:Y1=Y
110 IFS$="K1"M=1
120 IFS$="K2"M=5
130 IFXPOS(1)<8ORYPOS(1)<8ERA1
140 FORI=2TO7:IFMOVE(I)=0DEFMOVE(I)=SPRITE(RND(3)+7,RND(8)+1,RND(3)+1,255,0,1):P
OSITIONI,132,RND(5)*16+68:MOVEI
150 IFABS(SX-XPOS(I))<14ANDABS(SY-YPOS(I))<14DEFMOVE(0)=SPRITE(10,M,2,127,0,3):G
OSUB240:MOVE0:POKE&H400C,15,0,15,8:PAUSE100GOTO200
160 IFMOVE(1)=-1ANDABS(XPOS(1)-XPOS(I))<16ANDABS(YPOS(1)-YPOS(I))<16ERA1,I:POKE&
H400C,3,0,15,8:SC=SC+100+(M<>L)*50TE=TE+1ST=ST-(SC MOD2000=0)ON-(TE=20+R*5)GOTO2
20
170 NEXT
180 LOCATE0,21PRINT"SCORE:"+STR$(SC):PRINT"STAR SHIP:"+STR$(ST)
190 SX=XPOS(0)SY=YPOS(0)X=(SX-4)/16*2Y=(SY-12)/16*2DEFMOVE(0)=SPRITE(9,M,2,127,0
,0):GOSUB240:MOVE0:CALL&H410:GOTO70
200 I=8NEXTGOSUB230:ST=ST-1IFST<0LOCATE10,10PRINT"GAME OVER":PAUSE100RUN
210 GOTO60
220 GOSUB230:R=R+1TE=0LOCATE10,10PRINT"CLEAR!":PAUSE150GOTO60
230 ERA0,1,2,3,4,5,6,7:RETURN
240 POSITION0,SX,SY:RETURN
250 DATA8,6,"K5K5 CATIENI K5K5",1,15,"PRODUECED BY [ BG GRAPHIC ]",1,18,DESIGNER
----NARIYASU OHSUMI,1,20,MUSICIAN----SEIJI MATSUO,1,22,PROGRAMER---SEIJI HIRAOKA
```



★ナンシーより緊急連絡,手配中のパソコン破壊魔カゲが電波新聞社へ逃走中,ターゲットはサングラスとマスク,どうぞ。(青森市・JI7CUS17才)……【編:了解。こちらには,つぐ美ちゃんがいるから大丈夫だ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



カニさんが活躍するおもしろゲーム第2弾

# ジャンピング・アタック2

ミトッチ

## ストーリー

カニさんの必殺技，ジャンピング・アタックによっていためつけられた極悪（ごくあく）ニタニタ軍団は，やむをえず退却（たいきゃく）しました(88年12月号)。

しかし，カニカニランドを乗っとる方法は国のシンボルである大きな木を倒してしまうことだという話を聞きだし，さっそく行動を開始しました。

さて，それを知ったカニさんは，再（ふたた）び極悪（ごくあく）ニタニタ軍団に立ち向かったのでした。

## あそびかた

✚ボタンで左右移動，Ⓐボタンでジャンプです。今回はⒶボタンを押す時間によって，ジャンプの高さを変えることができます。ジャンプして地面（じめん）に着地したときと，左右から飛んでくるトリさんにさわったときに，カニさんの体の色が，青→黄→赤→青→黄→赤…と変化します。

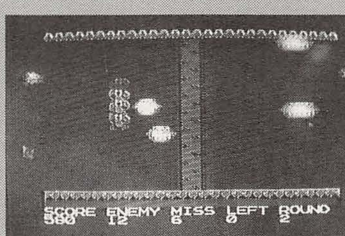
カニさんと同じ色のニタニタに体当たりしてやっつけてください。ジャンプ中に連続でやっつけてい

**CHECKER FLAG**

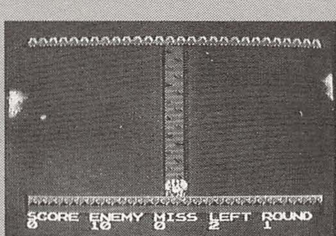
**編**：おなじみミトッチ君のゲームですね。第1弾があまりにも強烈なインパクトを与えたために，このゲームに関しては，第2弾といっても，まだまだ斬新さを残しています。でも，同じ内容のくり返しというのはできるだけさけたほうがいいですね。
**Dr.D**：うーん，そうだね。



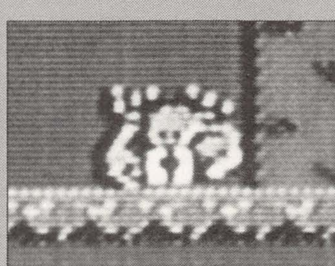

▲《写真1》タイトル画面。スタート・ボタンでゲーム開始




▲《写真3》さあ，ニタニタが飛んできた。ジャンプでやっつける




▲《写真2》まん中の大きな木を守るのがカニさんの使命



▲《写真4》色のちがうニタニタにさわっちゃうと落っこちる

《第1表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X，Y | カニさんの座標 |
| A，B | ジャンプ用 |
| Z | カニさんの色 |
| L | カニさんの残数 |
| E | ニタニタの数 |
| K | ニタニタの点数 |
| M | ニタニタの着地数 |
| W | キャラ変化用 |
| T | トップスコア |
| S | スコア |
| R | ラウンド |

《第2表》プログラムの流れ

| 行 | 内容 |
|---|---|
| 10～ | 初期設定1 |
| 40～ | タイトル画面 |
| 70～ | 初期設定2 |
| 110～ | カニさんの移動 |
| 160～ | ニタニタ，トリさんの移動 |
| 280～ | ラウンド・クリア |
| 300～ | ミス |
| 330～ | ゲーム・オーバー |
| 370～ | カニさんの色変化 |
| 380～ | スコア表示 |
| 390～ | ニタニタを消す |

★オーッス。影さんですよー…このスペースに好きなことを書いてください。そして，OFに載った感動を味わおう。(神奈川県秦野市・**くうねるおきる12才**)……【**編**：あれ？もうスペースがうまってますね。**影**：失礼。】

くと高得点です。ある一定数やっつけると面クリアです（1面は10匹，面クリアごとに5匹増える)。

カニさんの体の色とちがう色のニタンニタにぶつかったり，木にニタニタが10匹さわってしまうとミスです。

## さいごに

前作がけっこう好評だったので，第2弾を作ってみました。今回はジャンプの高さが変えられるので，また別のおもしろさが加わったと思います。

ぜひ入力してください。

| Y \ X: | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Y:0 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 | 133 |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | 142 | M72 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | M72 | 142 | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | 142 | M72 | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | M72 | 142 | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | 142 | M72 | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | M72 | 142 | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | 142 | M72 | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | M72 | 142 | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | 142 | M72 | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | M72 | 142 | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | | 142 | M72 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | M72 | 142 | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | | | | 142 | M72 | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | | M72 | 142 | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | 142 | M72 | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | | | | M72 | 142 | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | | | | 142 | M72 | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | | | | M72 | 142 | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 | 113 |
| 20 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 |

《第1図》ジャンピング・アタック2のBGグラフィック

ジャンピング・アタック2のプログラム・リスト

```
10 '*** ｼｮｷｾｯﾃｲ 1 ***
20 SPRITEON:POKE&H4015,15:I=0:X=0:Y=0:A=0:B=0:W=0
30 FORI=0TO3:READJ:PALETSI,2,32,31-(I=0)*7,J:NEXT:DATA42,34,39,37
40 '*** ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ***
50 S=0:R=1:L=2:CLS:LOCATE7,5:PRINT"ｼﾞｬﾝﾋﾟﾝｸﾞ ｱﾀｯｸ 2":LOCATE9,9:PRINT"TOP "RIGHT$
("     "+MID$(STR$(T),2,5),5):LOCATE8,13:PRINT"PUSH START!":LOCATE10,17:PRINT"BY
 ﾐﾄｯﾁ"
60 IFSTRIG(0)<>1THEN60
70 '*** ｼｮｷｾｯﾃｲ 2 ***
80 X=120:Y=159:A=0:E=R*5+5:K=10:M=0:Z=3:GOSUB370:POKE&H680,192,193,194,195:GOSUB
390
90 VIEW:LOCATE0,21:PRINT"SCORE ENEMY MISS LEFT ROUND":GOSUB380:LOCATE5,22:PRINTE
:LOCATE11,22:PRINTM:LOCATE16,22:PRINTL,R
100 SPRITE0,X,Y:LOCATE11,9:PRINT"READY!":PAUSE100:LOCATE11,9:PRINT"  "CHR$(220)C
HR$(255),
110 '*** ｶﾆｻﾝ ***
120 X=X+((STICK(0)=2ANDX>12)-(STICK(0)=1ANDX<228))*6
130 IFSTRIG(0)=8IFA=0A=1:B=-16:POKE&H4004,136,141,0,10
140 IFA Y=Y+B:B=B+1+(STRIG(0)=0ANDB<0)*(B-3):IFY>158A=0:K=10:Y=159:GOSUB370
150 W=4-W:POKE&H680,192+W,193+W,194+W,195+W:SPRITE0,X,Y
160 '*** ﾆﾀﾆﾀ ﾄﾘｻﾝ ***
170 FORI=0TO5:IFMOVE(I)GOTO230
180 IFI>3DEFMOVE(I)=SPRITE(15,(5-I)*4+3,RND(2)+1,128):GOTO220
190 J=RND(3)+1:POKE&H480+I,J:IFABS(XPOS(I)-120)=12M=M+1:LOCATE11,22:PRINTM:POKE&
H4004,79,178,0,9
200 DEFMOVE(I)=SPRITE(11,I/2*4+3,RND(3)+1-(RND(R)=0),58,0,J)
210 POKE&H4000,60,180,50,8:IFM>8POKE&H4000,100,1,1,1:IFM=10GOTO300
220 POSITIONI,248,RND(120)+23:MOVEI
230 IFABS(X-XPOS(I))>12ORABS(Y-YPOS(I))>12GOTO270
240 ERAI:IFI>3GOSUB370:POKE&H4004,160,186,0,9:GOTO270
250 IFZ<>PEEK(&H480+I)GOTO300
260 POKE&H4004,140,138,0,10:S=S+K:K=K*2:GOSUB380:E=E-1:LOCATE5,22:PRINTE" ":IFE=
0I=5:NEXT:GOTO280
270 NEXT:GOTO120
280 'ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ***
290 POKE&H4000,127,143,0,9:GOSUB390:LOCATE5,9:PRINT"CLEAR!":LOCATE17,9:PRINT"BON
US"(10-M)*100:S=S+(10-M)*100:GOSUB380:PAUSE250:R=R+1:GOTO70
300 '*** ﾐｽ ***
310 LOCATE12,9:PRINT"MISS":I=5:NEXT:GOSUB390:DEFSPRITE0,(Z,1,0,0,1)="":POKE&H680
,194,195,192,193
320 POKE&H4000,79,181,0,9:FORY=Y TO159:SPRITE0,X,Y:PAUSE1:NEXT:POKE&H4000,132,13
1,0,9:PAUSE100:L=L-1:IFL+1GOTO70
330 '*** ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ***
340 LOCATE10,9:PRINT"GAMEOVER":POKE&H4000,161,134,0,9:PAUSE200:SPRITE0:IFS>T T=S
350 GOTO40
360 '*** ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ***
370 Z=1-Z*(Z<3):DEFSPRITE0,(Z,1,0,0,0)="":RETURN
380 LOCATE27,21:PRINTS:RETURN
390 FORI=0TO5:ERAI:POSITIONI,0,0:NEXT:RETURN
```



★問題です。“P００００”これは何という食べ物でしょう。**ヒント**：１の位，10の位……。(熊本県荒尾市・渕田正次15才)【**影**：ヒントもなにもいらないね，こんな問題。じゃこれ何だ。“０００００Ｉ”**編**：これだもの。】

# ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



いくつかのゾーンにわかれた女性救出作戦

# MYSTERY HOUSE

坂辺　淳也



## STORY

7人の女性達がミステリー・ハウスの中で石にされてしまいました。彼女達を救えるのはあなた(ニタニタ)だけです。がんばって助けだしてください。

## 遊びかた

ミステリー・ハウスの中はいくつかのゾーンにわかれていて，ワープホールによって結ばれています。

画面の端にくると，壁がなければ隣の画面に移動します。

一番下に落っこちたり，敵にぶつかったりすると，ニタニタが1匹減り，1匹もいなくなるとゲーム・オーバーです。

また，女性達には助ける順番があって，最初に1番目の女性を助けださないうちは，2番目以降の女性はどこにも現れません。

女性を助けると，パスワードがもらえます。使う場合，タイトル画面のときにセレクト・ボタンを押してください。

## 操作方法

✚ボタンの左右で横に移動，上下でハシゴののぼり降りですが，ワープホールの前で上のボタンを押すとワープします。

また，Ⓐボタンでジャンプできます。遠くへジャンプしたい場合(ブロック約3.5個分)は，助走距離をブロック½個分位にするとうまくいきます。

## ヒント

○1UPできるワープホールがある。

○トラップには注意！

○パスワードはメモをしといたほうが……

## プログラム入力上の注意

リスト中のk5(10,520行)，f3(80行)，m6(180,370行)はキャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY1, CHR$(237)↵……k5

KEY2, CHR$(195)↵……f3

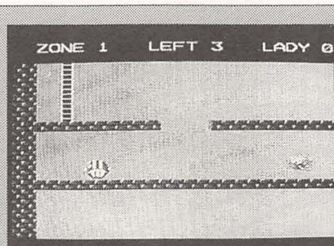
KEY3, CHR$(254)↵……m6

と定義し，それぞれ[F1]，[F2]，[F3]キーで入力してください。

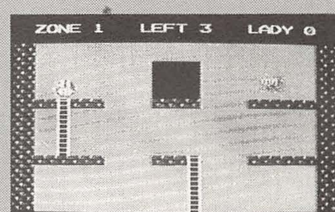
なお，データ文はまちがいのないように入力してください。

★

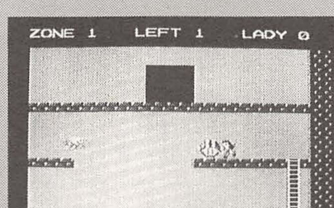
★　　★



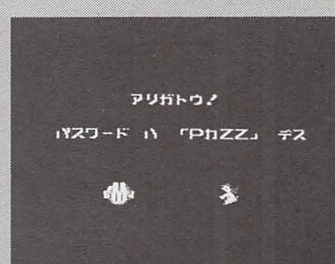

▲《写真1》いくつかのゾーンにわかれたミステリー・ハウスでの物語




▲《写真2》おや？これはワープホールだ。女性達はどこに……




▲《写真3》とうとう見つけた。まずは1人目を救出。残り6人か




▲《写真4》救出すると，こんなデモが。パスワードは覚えておこう

★僕は受験生です。今長〜いプログラムを打ち込んだり，RPGがしたくてたまりません。なぜか影さんがうらやましくなってしまいます。(広島市・伊藤純尚15才)……【影：私は長〜いプログラムなど打ち込めないぞ。】

## MYSTERY HOUSEのプログラム・リスト

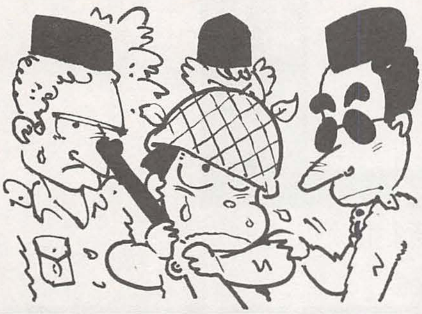
```
10 CGSET.2:CLS:PALETB 0.14.58.0.44:LOCATE5.7:PRINT"KS MYSTERY HOUSE KS":LOCATE9.
14:PRINT"PUSH START":LL=0:X=64:Y=126:T=7:W=1:L=3:PLAY"T103Y3V15::T102Y1V15"
20 S=STRIG(0):ON-(S=2)-(S=1)*2+1GOTO20.480
30 DEFSPRITE0.(0.1.0.0.0)="XYZ「":DEFSPRITE1.(1.1.0.0.0)="$%&'":SPRITEON:GOSUB460
40 PALETS 1.14.48.16.0
50 ONW RESTORE530.540.550.560.570.580:READA.B.C.E:POKE&H4015.15
60 CANO:SPRITE0:SPRITE1:ON T RESTORE610.620.630.640.650.660.670.680.690.700.710.
720.730.740.750.760.770.780.790.800.810.820.830.840.850.860.870.880.890.900.910.
920.930
70 FORI=0TO2:PALETB I.14.14.14.14:NEXT:VIEW
80 FORI=1TO2:READZ$:Z=1:D=VAL("&H"+Z$):FORM=24TO2 STEP-2:U=D ANDZ:IFU<>0 LOCATEM
.I*6+3:PRINT"f3f3"
90 Z=Z*2:NEXT:NEXT
100 FORI=3TO15STEP6:READH:IFH>0 FORK=I TO I+5:LOCATEH.K:PRINTCHR$(210):NEXT
110 NEXT:READTQ.WQ.TX:IFWQ>0 FORI=5TO8:LOCATE12.I:PRINT"     ":NEXT
120 IFTX=1ORTX=4 PALETB 1.14.14.B.C
130 IFTX>2 PALETB 2.14.14.B.C:IFT=12ORT=14ORT=16ORT=32 TX=3:IFT=16 TX=4:IFLL>5 T
X=1
140 LOCATE6.1:PRINTW:LOCATE24.1:PRINTLL:PALETB 0.14.A.B.C:IFT=TL ANDW=ZL SPRITE1
.X1.Y1
150 SX=X:SY=Y:J=0:XA=0:YA=0:LOCATE15.1:PRINTL
160 S=STICK(0):ONJ GOSUB290
170 A$=SCR$(X/8-1.Y/8):B$=SCR$(X/8-1.Y/8-1):XA=XA+((S=2)-(S=1))*2:XA=XA+((XA>5)-
(XA<-5))*2:XA=XA+((XA>0)-(XA<0))*1
180 IFA$="m6"OR A$=CHR$(210)ANDS=4 Q=1:GOTO370
190 IFB$=CHR$(210)ANDS=8 Q=-1:GOTO370
200 IFB$=" "ANDS=8THEN420
210 IFSTRIG(0)=8 YA=-7:J=1
220 IFT=TL AND W=ZL AND ABS(X-X1)<8ANDY=Y1 GOTO440
230 IFX<32 X=32:IFTX>1ANDTX<4 T=T-1:X=206:Y=126+(Y<79)*48:GOTO60
240 IFX>208 X=208:IFTX<3 T=T+1:X=34:Y=126+(Y<79)*48:GOTO60
250 X=X+XA:SPRITE0.X.Y
260 IFMOVE(0)=0GOSUB340
270 IFABS(X-XPOS(0))<8ANDABS(Y-YPOS(0))<8 Q=0:GOTO370
280 GOTO160
290 IFS=1ANDXA<1 XA=XA+1
300 IFS=2ANDXA>-1 XA=XA-1
310 POKE&H4006.YA*10+90.0:PAUSE1
320 Y=Y+YA:YA=YA+1:IFYA=8 J=0:YA=0
330 RETURN230
340 IFW=1ORW=4 H=208+(X>128ANDW<5)*176:G=7+(X>128ANDW<5)*4:K=122+(Y<79)*48:GOTO3
60
350 H=32+RND(176):K=176+(Y>79)*128:G=1-(Y>79)*4
360 DEFMOVE(0)=SPRITE(E.G.(W>3)+2.64-(W=1ORW=4)*24.0.2):POSITION0.H.K:MOVE0:RETU
RN
370 CANO:FORY=Y TO Y+47*Q-(Q=0)*(170-Y)STEPQ-(Q=0):SPRITE0.X.Y:POKE&H4006.Y+50.0
.Y:PAUSE1:NEXT:IFY>160ANDA$="m6"ANDQ>0ORQ=0 L=L-1:GOTO400
380 IFY<31ORY>149 T=T+((Y>173)-(Y<31))*6:Y=Y+((Y=174)-(Y=30))*96:GOTO60
390 GOTO160
400 IFL<0 SPRITEOFF:LOCATE9.10:PRINT"GAME OVER":PAUSE150:RUN
410 X=SX:Y=SY:GOTO150
420 CANO:SPRITE1:FORI=200TO50STEP-1:POKE&H4006.I.0.I.I:NEXT:SPRITE0:W=WQ:T=TQ:IF
T=13ORT=4 CLS:LOCATE12.9:PRINT"1UP!!":PLAY"ABCDEFG":L=L+1
430 GOTO50
440 CANO:PLAY"CDEFGAB::BAGFEDC":CLS:PALETS 1.14.56.37.23:PALETB 0.14.57.0.44:SPR
ITE0.90.140:SPRITE1.150.140:LL=LL+1:LOCATE11.7:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ!":IFLL>6GOTO510
450 GOSUB470:LOCATE6.10:PRINT"ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ ﾊ 「"KK$"」 ﾃﾞｽ":PAUSE400:GOSUB460:GOTO40
460 CLS:SPRITE0:SPRITE1:LOCATE11.10:PRINT"READY!":RESTORE590:FORI=0TOLL:READTL.Z
L.X1.Y1:NEXT::PLAY"C5DEDEFEFGA::A5GFGFEFEDC":RETURN
470 RESTORE600:FORI=1TOLL:READK$:NEXT:KK$="":FORI=1TO4:KK$=KK$+CHR$(ASC(MID$(K$.
I.1))-LL+I):NEXT:RETURN
480 CLS:LOCATE6.7:INPUT"ﾀｽｹﾀ ﾚﾃﾞｨ ﾉｶｽﾞﾊ";LL:IFLL>6ORLL<1THEN480
490 LOCATE7.14:INPUT"ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ ﾊ";A$:GOSUB470:IFA$<>KK$ RUN
500 LL=LL-1:GOSUB460:T=TL:W=ZL:X=X1:Y=Y1:LL=LL+1:GOTO30
510 PAUSE250:CLS:PLAY"C6DFECD9::D6EGFDE9":LOCATE6.5:PRINT"CONGRATULATIONS!!":LOC
ATE7.10:PRINT"YOU SAVED SEVEN":LOCATE6.12:PRINT"LADIES JUST NOW!!":PAUSE300
520 FORI=60TO47STEP-1:PALETB 0.I.36.0.44:PLAY"C3CCDDD::C6DCDCDCD":NEXT:LOCATE8.1
7:PRINT"KS THE END KS":PAUSE9999
530 DATA48.44.23.15
540 DATA58.33.18.2
550 DATA53.25.0.2
560 DATA60.58.42.5
570 DATA48.16.0.7
580 DATA60.51.36.10
590 DATA10.1.160.126.14.2.64.78.30.4.192.78.23.5.48.126.33.6.208.126.13.1.80.126
.31.5.120.126
600 DATA"PｵXW","Pﾍ"NM","Kｷ"NM","QMFE","XH75","&｣7ﾆ"
610 DATA FFE.C93.0.4.0.24.4.1
620 DATA CF3.273.0.24.0.15.1.3
630 DATA E60.E65.14.4.0.0.0.1
640 DATA E73.933.24.14.0.0.0.3
650 DATA E67.F29.0.5.0.30.4.1
660 DATA C27.923.5.0.0.0.0.3
670 DATA F9F.FFF.4.0.0.0.0.1
680 DATA 8F3.DCF.0.12.0.0.0.2
690 DATA DB9.CE5.15.0.14.0.0.2
700 DATA FFF.C1F.0.0.24.25.2.3
710 DATA C63.C63.0.0.0.22.5.4
720 DATA 7FF.7FE.24.5.21.33.6.4
730 DATA FFE.FE0.0.0.13.0.0.1
740 DATA F0F.F27.20.22.0.0.0.4
750 DATA E67.E67.0.4.15.2.3.4
760 DATA 7E0.F02.5.0.0.2.3.4
770 DATA 00F.9F8.24.11.14.0.0.4
780 DATA 673.E43.6.0.14.0.0.4
790 DATA E4F.E60.4.4.5.0.0.1
800 DATA 991.1CF.0.10.20.0.0.2
810 DATA 9F0.87F.0.14.0.26.5.3
820 DATA 001.461.24.24.5.11.4.1
830 DATA C33.C29.24.15.19.0.0.3
840 DATA FF9.000.24.24.24.1.3.4
850 DATA FE7.FE7.0.23.4.10.1.4
860 DATA E61.E49.24.4.0.21.2.1
870 DATA 913.913.0.0.0.0.0.2
880 DATA 671.CCF.0.0.0.4.1.2
890 DATA 44E.C1F.0.20.4.0.0.3
900 DATA 07F.673.0.0.24.10.1.4
910 DATA FFF.FFF.0.0.0.26.5.4
920 DATA 1F0.0A1.0.24.16.7.1.4
930 DATA 171.911.0.3.0.13.2.4
```

| Y \ X | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | Z | O | N | E | | 0 | | | | L | E | F | T | | 0 | | | | L | A | D | Y | | 0 | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 4 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 5 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 6 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 7 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 8 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 9 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 10 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | この中すべてM60 | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 11 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 12 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 13 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 14 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 15 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 16 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 17 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 18 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 19 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |
| 20 | F31 | F31 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F32 | F32 |

《第１図》MYSTERY HOUSEのBGグラフィック

★俺様のペンネームはかっこいい。なぜなら尊敬するBug太郎氏から，かってにもらったからである。(熊本県菊池国・Bug次郎14才)……【編：そういえば，Bug太郎君はどこへ行ってしまったんでしょうね～～。】

# FM-7/77シリーズ(V3.0)用



豊富なマップが選べるRPG

# ZEKARIA

ゼヤリア

池内　秀和

## 内　容

主人公を成長させ,「四天王」を倒して「クリスタル」を集めるというRPGです。

## 遊びかた

自分を[2][8][4][6]で上下左右に動かします。敵と会うと戦闘モードになります。[5]で攻撃です。一定の経験値がたまると,レベルアップしますが,ボーナス・ポイント制をとり入れていますので,[+],[-]で,それぞれH.PとSTRに何ポイント割りふるか設定してください。決定はリターン・キーです。

病院に入るとH.Pの完全回復か,薬(H.Pがマイナスになったときに完全回復。ただし,9個まで)を売ってくれます。料金はそれぞれ5ゴールドと15ゴールドです。

家が二つありますが,これは店です。入ったときに「Wep, shop」とでるのが武器屋,「Shi, shop」とでるのが楯屋です。(1～9)と聞いてきますが,ほしい武器,または楯の番号で答えてください。値段は(買う物のNo.)$^2$×(武器のときは2,楯のときは1)です。病院,店とも,でるときはリターン・キーを押してください。

塔に入ると,いきなり戦闘モードに入り,その階の守護番と闘うことになります。倒すと,階段が現れ[8][2]で上にあがるか下にいくか選びます。一番下の階のときに[2]を押すと外にでます。

四つの塔の最上階にはそれぞれ四天王がいて,それを倒すと「クリスタル」が一つずつ手に入ります。四つの「クリスタル」をすべて集めればゲームは終了します。

なお,もちろんH.Pがマイナスになると主人公は死にます。海に入るとH.Pが2ポイントずつ減っていきます。[X]キーでセーブを行なえます。

それから,タイトルでは,マップのNo.を[+],[-]キーで0～65535の中から選んでください。ロードは,タイトルのところで[X]キーを押してください。リターン・キーでゲームがはじまります。

## その他

なお,戦闘や買い物などはすべて右下のサブ画面で行なわれます。戦闘で,敵に与えるダメージは,

(自分のSTR)×(自分の武器のNo.)÷100。自分のダメージは,

(敵のSTR)×(自分の楯のNo.)÷100です。戦闘時に攻撃できるのは自分のまわり(ななめもOK)の敵1人です。また,敵はななめからは攻撃はできません。このことをうまく利用して戦闘しましょう。敵に勝つと金が敵の数×2,経験値が敵の数だけ入ります。しかし,塔の中の敵は金が3GOLD分だけしかもらえません。また,野外で戦闘モードに入ったときは逃げられますが,塔の中の場合は逃げられません。

それから四天王ですが,テレポート(乱数で)しながら,XかY座標が合うと攻撃するようになっています。これがいやな人は,320～380行を変えてください。

また,SAVEとLOADですが,テープにセーブするときは120行のKILL文をとっておいてください。ゲームをはじめる前にあらかじめ,「SAVE "ZE.DATA" ⏎」としてファイルを作ってからやってください。

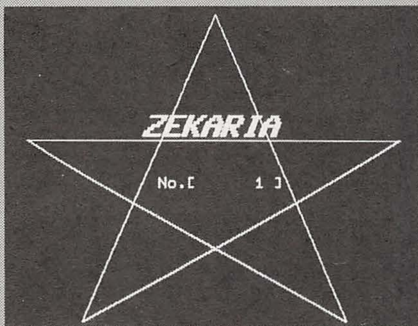
《第1表》アイテム

| No. | 名前 | Sword | Shield |
|---|---|---|---|
| 1. | Small | 2$ | 1$ |
| 2. | Middle | 4$ | 2$ |
| 3. | Long | 18$ | 9$ |
| 4. | Magic | 32$ | 16$ |
| 5. | Holly | 50$ | 25$ |
| 6. | Laser | 72$ | 36$ |
| 7. | Fire | 98$ | 49$ |
| 8. | Thunder | 128$ | 64$ |
| 9. | Sun | 162$ | 81$ |

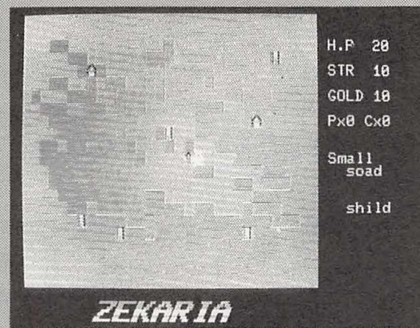
CHECKER FLAG

編:面数の豊富なRPGですね。
Dr.D:そうじゃな。戦闘モードのとき,自分の位置を移動させて,戦うことができるのは,じつに画期的じゃ。
編:でも,ゲームとしてのメリハリは今一歩のように思うんですが。
Dr.D:それは,このゲームがただ単に敵を倒して経験値を積むだけのゲームだからじゃ。これではあまりにもあじけないゾ!!ゲームの展開をもっと練り込むべきじゃ!!

★この前,ごはんにサイダーをかけて食べた。タンサンが鼻にきてあまいサイダーがいっそうおいしくなった。(岡山県津山市・うそつき隊13才)……【影:ごはんにはアップルウーロンソーダをかけるのがイチバンだ!!】




▲《写真１》タイトル画面。0〜65535まで面が選べる




▲《写真２》ゲーム・スタート‼右にあるのが病院だ‼




▲《写真３》レベルアップするとH.PとSTRに値を割りふる




▲《写真４》不覚にもやられてしまった‼ゲーム・オーバー

ZEKARIAのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:PO=PEEK(51)*256+PEEK(52)+76:GOTO 820
20 POKE PO,J:FOR I=0 TO 23:READ I$:G(I)=VAL("&H"+I$)-&H8000:NEXT:RETURN
30 POKE PO,J:PUT@A(Q*16,W*8)-(Q*16+15,W*8+7),A,PSET:RETURN
40 LINE(Q*16,W*8)-(Q*16+15,W*8+7),PSET,C,BF:RETURN
100 REM ||||███      MAIN      ███|||
110 I$=INPUT$(1):IF S<65 OR S>71 THEN Q=X:W=Y:GOSUB 40
120 IF I$="*" THEN KILL "ZE.DATA":OPEN "O",#1,"ZE.DATA":GOSUB 550
130 X=X+(I$="4" AND X>1)-(I$="6" AND X<29):Y=Y+(I$="8"AND Y>1)-(I$="2"AND Y<20)
140 S=SCREEN(X,Y):C=4:IF RND>.9 AND S=135 THEN GOSUB 200:IF RU THEN GOSUB 500
150 IF S=0 THEN C=1:J=66:Q=X:W=Y:HP=HP-2:GOSUB 30:GOSUB 490:GOSUB 430:GOTO 110
160 IF S<65 OR S>71 THEN J=65:Q=X:W=Y:GOSUB 30:GOTO 110
170 J=S-68:IF S>68 THEN GOSUB 600 ELSE N=J+3:LV=LE:LE=1:C=3:GOSUB 670
180 LINE(496,88)-(637,183),PSET,0,BF:COLOR=(3,4):GOSUB 400:GOTO 110
190 REM ███|||      BATTLEING      |||███
200 K=RND*2+1:TS=RND*LE+LE*2:PLAY "SOM600003E2","SOM600002E2"
210 FOR I=1 TO K:TX(I)=I*2-1:TY(I)=RND:TH(I)=LE^2+LE:NEXT:RU=1:COLOR=(3,C)
220 FOR I=I TO 4:TH(I)=0:NEXT:LINE(32,17)-(38,22),"█",3,BF:SX=3:SY=4:GOTO 260
230 I$=INPUT$(1):IF I$="5" THEN U=10:GOSUB 360:U=0:GOTO 260
240 I=(I$="4")-(I$="6"):J=(I$="8")-(I$="2"):Q=SX+32:W=SY+17:GOSUB 40
250 SX=SX+I:SY=SY+J:IF(SX<0)+(SX>6)+(SY<0)+(SY>5)THEN RU=0:GOSUB 480:RETURN
260 J=65:Q=SX+32:W=SY+17:GOSUB 30:IF JO>0 THEN 320
270 FOR L=1 TO K:IF TH(L)<1 THEN NEXT:IF(TH(1)<1)*(TH(2)<1)THEN RETURN ELSE 230
280 I=0:J=SGN(SY-TY(L)):IF ABS(SX-TX(L))>ABS(SY-TY(L)) THEN I=SGN(SX-TX(L)):J=0
290 IF TX(L)+I=SX AND TY(L)+J=SY THEN I=0:J=0:HP=HP-TS*(10-I(1))/10:GOSUB 490:GO
SUB 430
300 Q=TX(L)+32:W=TY(L)+17:GOSUB 40:TX(L)=TX(L)+I:TY(L)=TY(L)+J
310 J=70:Q=TX(L)+32:W=TY(L)+17:GOSUB 30:NEXT:GOTO 230
320 IF SX=TX(1) OR SY=TY(1) THEN HP=HP-TS*(10-I(1))/10:GOSUB 490:GOSUB 430
330 J=71:Q=TX(1)+32:W=TY(1)+17:GOSUB 30
340 IF RND>.2 AND WF=0 THEN IF TH(1)>0 THEN 230 ELSE RETURN
350 Q=TX(1)+32:W=TY(1)+17:GOSUB 40:TX(1)=RND*6:TY(1)=RND*5:WF=0:GOTO 230
360 FOR L=1 TO K:IF ABS(SX-TX(L))>1OR ABS(SY-TY(L))>1OR TH(L)<1THEN NEXT:RETURN
370 GOSUB 490:TH(L)=TH(L)-ST*I(2)/10:IF JO THEN WF=1
380 Q=TX(L)+32:W=TY(L)+17:GOSUB 40:L=K:NEXT:RETURN
390 REM ▁▂▃▅▇█   Subruchins   █▇▅▃▂▁
400 FOR I=1 TO2:LOCATE32,I*3+8:PRINT N$(I(3-I)):LOCATE34,I*3+9:PRINT U$(I):NEXT
410 LOCATE 32,8:PRINT USING "Px# Cx#";IK;CL
```



★明日は，テストだというのに，こんなものを書いていいのだろうか？あとは，影さんに祈るしかない。(茨城県那珂郡・和地一志17才)……【影：苦しいときは，私に祈りなさい‼編：オー‼バグ大明神さま‼】

```
420 LOCATE 32,4:PRINT USING "STR ###";ST:LOCATE 32,6:PRINT USING "GOLD###";MA
430 LOCATE 32,2:PRINT USING "H.P ###";HP:IF HP>=0 THEN RETURN
440 FOR Q=1 TO 20:FOR W=1 TO 7:COLOR=(W,6):NEXT:U=15:GOSUB 490:U=0:FOR W=0 TO 7
450 COLOR=(W,W):NEXT W,Q :IF IK>0 THEN MA=MA+5:IK=IK-1:HP=0:MP=MP-5:GOTO 630
460 FOR I=0 TO 3:SYMBOL(136-I,80-I),"GAME OVER",3,1,I:NEXT
470 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 470 ELSE RUN
480 LINE(496,136)-(637,183),PSET,0,BF:RETURN
490 SOUND7,55:SOUND6,20:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,3:SOUND13,0:SOUND6,U:RETURN
500 MA=MA+K*2:EX=EX+K:GOSUB 480:IF LE^2>EX THEN GOSUB 420:RETURN
510 EX=EX-LE^2:LE=LE+1:PLAY "S1M40000SL8EL16EFG4","S2M400004L8CL16CCC4":BP=10
520 BP=BP+(I$="-" AND BP>0)-(I$="+" AND BP<20):LOCATE 32,18:PRINT "H.P+";BP
530 LOCATE 32,20:PRINT"STR+";20-BP:I$=INPUT$(1):IF I$<>CHR$(13) THEN 520
540 HP=HP+BP:MP=MP+BP:ST=ST+20-BP:GOSUB 480:GOSUB 420:RETURN
550  PRINT #1,AP,X,Y,HP,MP,ST,MA,EX,LE,IK,CL,I(1),I(2)
560   FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO 16:PRINT #1,T(I,J):NEXT J,I:CLOSE #1:RETURN
570     INPUT #1,AP,X,Y,HP,MP,ST,MA,EX,LE,IK,CL,I(1),I(2)
580  FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO 16:INPUT #1,T(I,J):NEXT J,I:CLOSE #1:RETURN
590 REM            SHOPING
600     FOR I=0 TO 2:LOCATE 32,I*2+17:PRINT S$(I,J):NEXT
610    I=VAL(INPUT$(1)):IF I=0 THEN RETURN
620  IF J<3 THEN 650 ELSE IF I>2 THEN RETURN ELSE IF I<>1 THEN 640
630 IF MA>4 THEN FOR HP=HP TO MP-1:BEEP 1:GOSUB 430:BEEP 0:NEXT:MA=MA-5:RETURN
640  IF MA>14 THEN MA=MA-15:IK=IK-(IK<9):RETURN ELSE BEEP:RETURN
650   IF I*I*J>MA OR I(J)>=I THEN BEEP:GOTO 610 ELSE I(J)=I:MA=MA-I*I*J:RETURN
660 REM            IN  TOWER
670  GOSUB 480:RU=0:IF LE=13+N THEN IF T(N,LE) THEN LE=LV:RETURN ELSE 720
680 IF T(N,LE)=0 THEN K=3:TS=LE*3:GOSUB210:IF RU THEN T(N,LE)=1:MA=MA+K ELSE680
690  GOSUB480:GOSUB420:LOCATE32,18:PRINT LE;"ｶｲﾀﾞ":LOCATE31,20:PRINT "ｳｴ･8 ｼﾀ･2
700   A$=INPUT$(1):IF A$="8" THEN LE=LE+1:GOTO 670
710    IF A$="2" THEN LE=LE-1:IF LE=0 THEN LE=LV:RETURN ELSE 690 ELSE 690
720   K=1:I=4:JO=1:TX(1)=RND*6:TY(1)=RND+1:TS=N*60+220:TH(1)=TS*2:GOSUB 210
730  GOSUB 410:COLOR=(3,4):IF RU=0 THEN 720
740 T(N,LE)=1:JO=0:CL=CL+1:LE=LV:IF CL<4 THEN RETURN ELSE GOSUB 410
750 REM            ENDING
760 U=10:FOR I=1 TO 512:COLOR=(3,RND*6):POKE &HFD38,RND*6:GOSUB 490:NEXT
770  POKE &HFD38,0:FOR I=0 TO 5:SYMBOL(140-I,80-I),"GAME END",3,1,I:NEXT
780   PLAY "TM8000S1L80","M8000S103":A$="ECD4EFE4FDE4FG":B$="L2FGAD"
790  PLAY A$+"F4",B$:PLAY A$+"A4",B$:PLAY "GGGG4FE4FFFF4ED4","CCCC"
800 PLAY "EEEE4DC4DDDD4CC2","CCCC1":FOR I=1 TO 20000:NEXT:GOTO 790
810 REM            START
820 WIDTH 40,25:DIM A(23),B(23),C(23),D(23),E(23),F(23),G(23),T(3,16),R(713)
830 FOR J=65 TO 71:GOSUB 20:NEXT:PO=PO+78:FOR I=1 TO 9:READ N$(I):NEXT
840 FOR J=1TO3:FOR I=0TO2:READ S$(I,J):NEXT I,J:FOR I=0TO 5:READ X(I),Y(I):NEXT
850 U$(1)="soad":U$(2)="shild":AP=-32767!:HP=20:MP=20:ST=10:MA=10:EX=0:LE=1
860 I(2)=1: COLOR=(3,0):SYMBOL(16,0),"ZEKARIA",4,2,3:GET@(0,0)-(236,15),R,G
870 FOR I=0 TO 7 STEP 2:PUT@(192+I,64)-(429+I,79),R,PSET,7:NEXT:FOR I=1 TO 3
880 LINE(192,I*5+59)-(429,I*5+64),AND,I+3,BF:NEXT:GET@A(192,64)-(429,79),R,G
890 FOR I=0 TO 4:LINE(X(I),Y(I))-(X(I+1),Y(I+1)),PSET,I/2+4:NEXT
900  LOCATE 14,13:PRINT USING "No.[ ###### ]";AP+32768!:I$=INPUT$(1)
910    IF I$="*" THEN OPEN "I",#1,"ZE.DATA":GOSUB 570:GOTO 930
920  AP=AP+(I$="-"AND AP>-32768!)-(I$="+"AND AP<32767!):IF I$<>CHR$(13) THEN900
930 CLS:RANDOMIZE AP:COLOR=(3,4):J(6)=1:J(7)=1:J(8)=2
940 LINE(0,0)-(495,175),PSET,1,BF:FOR I=1 TO 40
950 Q=RND*18+1:W=RND*13+1:LINE(Q,W)-(Q+RND*11,W+RND*6),"█",4:NEXT
960 FOR I=2 TO 8:Q=RND*27+1:W=RND*19+1:S=SCREEN(Q,W):IF S>64 AND S<72 THEN 960
970 LOCATE Q,W:PRINT CHR$(63+I):J=67+J(I):GOSUB 30:NEXT
980 PUT@A(112,184)-(349,199),R,PSET:IF X THEN 140 ELSE X=Q:Y=W:GOTO 140
990 REM            DATAS
1000 DATA 7C3F,581F,581F,7C3F,400F,4FFF,7FFE,718F,7C3F,599F,5BDF,63C7
1010 DATA 7FF0,7810,7998,7FFF,8000,4180,43C0,E000,F81F,B00F,8006,8E70
1020 DATA 7C3F,581F,581F,7C3F,600F,7FFF,7FFF,7FFF,8000,4180,43C0,E3C0
1030 DATA FFF0,8000,8000,8000,8000,4180,43C0,E000,F81F,8000,8000,8000
1040 DATA 8000,86C0,8000,86C0,8000,8380,8380,8380,8FE0,8930,8FE0,8930
1050 DATA 8FE0,8C70,8C60,8C70,6FE7,6FF7,6FE7,6FF7,6FE7,6C77,6C67,6C77
1060 DATA 8000,8000,8180,83C0,8000,8000,87E0,8000,8180,83C0,8E70,BC3C
1070 DATA 7FFF,9FF8,9818,9FF8,7C3F,700F,4183,83C0,8000,9FF8,5FFB,5FFB
1080 DATA 8FF0,8E70,8C30,7E7F,7FFF,7FFF,7FFD,7FFF,8FF0,8FF0,8FF0,7FFF
1090 DATA 1999,7FFF,1999,7FFF,7FFF,7E7F,7C3F,7E7F,7FB9,7FFF,7D99,7FFF
1100 DATA 7C3F,581F,5BDF,781F,481F,1E7F,799E,718F,7C3F,981F,9BDF,181F
1110 DATA 0810,1E70,7998,718F,8000,8000,83C0,981C,8000,8660,8000,8000
1120 DATA 7FF0,8C30,8001,83C1,B00D,F81F,FC3F,7C0F,BFF0,8C30,0001,03C1
1130 DATA 300D,781F,7C3F,7C0F,8000,8000,0000,03C0,0000,0000,0000,8000
1140 DATA Small,Middle,Long,Magic,Holly,Laser,Fire,Thunder,Sun   ,Shi.shop
1150 DATA ﾅﾆｦｶｲﾏｽ?,(1-9),Wep.shop,ﾅﾆｦｶｲﾏｽ?,(1-9),HOSPITAL,[1] ﾁﾘｮｳ,[2] ｸｽﾘ
1160 DATA 0,80, 639,80, 96,199, 319,0, 543,199 ,0,80
```

★影さん！マスクを取りなさい!!変質者だと思われますよ。(秋田市・秋田の物体Ｘ16才)……【影：私がそのように見られているのは，マスクのせいだったのか!!編：本当にマスクのせいだけだと思ってるんですか？】

# FM-7/77シリーズ(V3.0)用



拡張MPUTルーチン付き

# がんばれ！ タコくん奮闘記

FANTAN SOFT

## ストーリー

水の星，惑星Par twoには冒険家として名高いタコがいた。タコ君は毎日平和に暮らしていたのだったが，ある日，命より大事にしていたタコつぼが盗まれてしまった。〝OH MY POT！〟タコ君は天に向かって叫んだ。すると，どこからか怪しげな声が聞こえた。「タコよ，つぼを返してほしければ，世界に散らばるUPAという石を取ってこい」

しかたなく要求をのんだタコ君は，UPAという石を集めに旅へでるのであった。

## 遊びかた

タコ君を[8][2][4][6]で上下左右に動かして，緑色のUPAという石を取ってください。全部取るとステージ・クリアです。イカ君に捕まるか，ブロックにつぶされると1匹タコ君が減り，なくなるとゲーム・オーバーです。



…**タコ君**
主人公。うまく操作して全パターンクリアをめざせ！



…**イカ君**
タコ君をしつこく追いかける嫌なやつ。動きは遅い。



…**UPA**
謎の石。全部取ると，面クリア。



…**ワープ・ホール**
面に一度しか使えない。

《第1図》キャラクター紹介

## プログラム

拡張MPUTルーチンの**リスト1**を入力・実行後，メイン・プログラムの**リスト2**を入力・実行でOK。キャラクター・データは，±32768，16進数化。

実行の際は必ずセーブ！

**MPUT（Ver1.0）命令の使用方法書式**

> MPUT　キャラクタ番号（0～63)，X座標(×A)，Y座標(×B)，パターン番号1(0～15)，パターン番号2(0～15)
> POKE　&H6164，A：POKE &H615A,B：EXEC&H6000で，画面上のパターン（左端を0とする計16個）を定義。パターン番号を16以上にすると表示しない。X座標はバイト（8ドット）単位。パターン番号2は，同キャラクタ番号の前回の座標を使用する。

## 拡張MPUT命令

今回はいつもよりプログラムが短いので，F-BASICのPUTルーチンをパワーアップしたMPUTというコマンドを拡張しました。1命令で2回パターン（32×16）を表示させる画期的なコマンドです。サブCPUのコンソール・バッファにプログラムを転送しているので，コンソールに関する命令等はいっさい使用できません。

《第1表》主な変数

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| HS# | ハイスコア |
| SC# | スコア |
| RE | タコ君残り |
| ST | ステージ |
| X，Y | タコ君座標 |
| XE，YE | イカ君1の座標 |
| XE2，YE2 | イカ君2の座標 |
| CP | 石の数 |
| S(n，m) | 仮想VRAM |
| IKA | どちらのイカ君が動くか |

## CHECKER FLAG

編：BASICを拡張するプログラムを作るなんてすごいですね。
Dr.D：よほど，プログラムや機械に慣れていないと作れないことじゃ。このルーチンはなかなか使えるゾ!!




by 井坂徳之

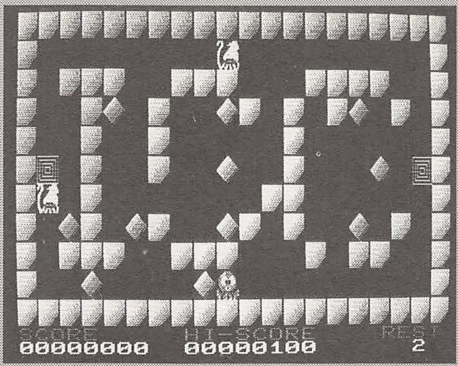
評…このゴキブリは？(影)



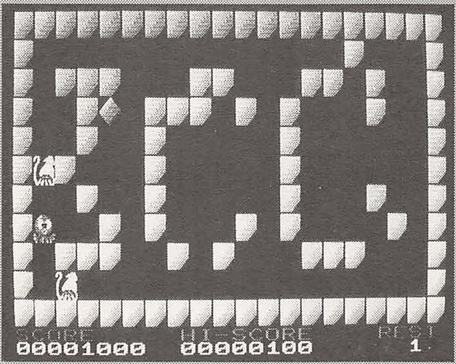
★捜すのがめんどうなので，X68Kのプログラムのところに載っけてください。(神奈川県横浜市・三浦宣彦15才)……【影：リクエストにお答えしてここに載っけました。すみずみまで捜してくださいネ！編：もー！】



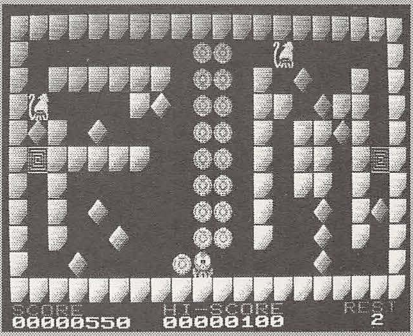

▲《写真１》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート!!




◀《写真２》画面上の謎の石ＵＰＡをすべて取ろう!!ワープゾーンをうまく使え




▶《写真３》しまった!!イカにはさまれた!!やられるとＲＥＳＴマイナス１




▲《写真４》２面は，FM面だ!!ワープゾーンを使ってうまく移動しよう

**《リスト１》がんばれ!タコ君奮闘記の拡張MPUTルーチンのプログラム・リスト**

```
10 '■■■■■■■■■■■■ MPUT-ROUTINE SETTING PROGRAM ■■■■■■■■■■■■
20 CLEAR,&H5FFF
30 FOR I=&H6000 TO &H61B5:READ A$
40  A=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE I,A
50 NEXT
60 IF S<>44844! THEN PRINT"PROGRAM ERROR!!":BEEP:END
70 EXEC&H6000
80 '
90 DATA 86,07,B7,02,03,30,8C,2B,BF,02,04,30,8C,47,BF,02,10,30,8D,00,C8,33,8D
100 DATA 00,CA,31,8D,00,D2,CC,C0,00,ED,42,C6,C7,A6,A0,A7,C4,8D,78,17,00,A0,6C
110 DATA 43,5A,26,F2,39,43,48,41,49,CE,45,52,41,53,C5,4C,4C,49,53,D4,4C,50,52
120 DATA 49,4E,D4,53,4F,55,4E,C4,50,4C,41,D9,4D,50,55,D4,81,F4,22,05,27,09,7E
130 DATA 00,5A,7E,92,A0,7E,96,63,BD,00,D2,27,F5,30,8C,6C,86,04,34,02,34,10,BD
140 DATA 99,BC,35,10,E7,80,34,10,BD,92,92,35,10,35,02,4A,26,E9,34,10,BD,99,BC
150 DATA 35,10,E7,80,30,8C,47,A6,84,81,7F,22,CA,9D,D8,26,C3,30,8C,35,8D,02,20
160 DATA 2B,34,76,8D,12,CE,FC,8B,C6,3F,E7,57,E6,80,A6,80,A7,C0,5A,26,F9,35,F6
170 DATA 34,02,B6,FD,05,2B,FB,1A,50,86,80,B7,FD,05,B6,FD,05,2A,FB,35,82,7F,FD
180 DATA 05,1C,AF,39,09,93,C0,00,90,00,00,00,00,00,11,93,D3,8F,90,86,00,B7,00
190 DATA 00,81,EE,26,03,7E,C0,18,39,8E,D3,8F,33,8D,00,C0,A6,84,48,33,C6,A6,04
200 DATA 8D,4C,EC,01,ED,C4,A6,03,20,44,86,10,8E,00,00,33,8D,01,26,8D,05,30,04
210 DATA 4A,26,F9,34,10,8D,0E,30,89,40,00,8D,08,30,89,40,00,8D,02,35,90,34,10
220 DATA C6,10,7D,D4,09,12,10,AE,84,10,AF,C4,10,AE,02,10,AF,42,7F,D4,09,30,88
230 DATA 50,33,44,5A,26,E5,35,90,39,81,0F,22,FB,34,10,34,02,10,8E,00,00,A6,41
240 DATA C6,08,3D,86,50,3D,31,AB,A6,C4,C6,04,3D,31,AB,35,02,30,8D,00,C8,C6,C0
250 DATA 3D,30,8B,10,8C,39,80,22,3A,C6,10,34,04,7D,D4,09,EC,84,ED,A4,EC,02,ED
260 DATA 22,EC,88,40,ED,A9,40,00,EC,88,42,ED,A9,40,02,EC,89,00,80,ED,A9,80,00
270 DATA EC,89,00,82,ED,A9,80,02,7F,D4,09,30,04,31,A8,50,35,04,5A,26,C8,35,90
280 DATA EE
```

**《リスト２》がんばれ!タコ君奮闘記のメイン・プログラム・リスト**

```
10 GOTO 910
20 '■■■■■■■■■■■■ SCREEN MAKE ■■■■■■■■■■■■
30 GOSUB 1060:SCREEN 7,0:XM=4:YM=9:MC=4:MM$="PLAYER ONE STAGE "+STR$(ST)
40 GOSUB 1070:XM=10:YM=11:MC=6:MM$="READY":GOSUB 1070:SCREEN 7,7
50 B1=0:CP=0
60 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 19
70  A=VAL(MID$(S$((ST-1) MOD 6,I),J+1,1)):S(J,I)=A
80  IF A=1 THEN BX(B1)=J:BY(B1)=I:B1=B1+1
90  IF A=2 THEN CP=CP+1
100 NEXT:NEXT:B1=B1-1
110 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 19:MPUT 0,J,I,N(S(J,I)),16:NEXT:NEXT
120 RETURN
130 GOSUB 30:B0=1:BZ=0:X=9:Y=9:XE=1:YE=1:MPUT 0,X,Y,0,16:MPUT 1,XE,YE,1,16
140 XE2=18:YE2=1:MPUT 2,XE2,YE2,1,16:MPUT 3,1,5,5,16:MPUT 3,18,5,5,16
150 S(1,5)=3:S(18,5)=4
160 '■■■■■■■■■■■■ TAKO KUN MOVE ■■■■■■■■■■■■
170 A=PEEK(&HFD01)
180 IF X=XE AND Y=YE THEN 750
190 IF X=XE2 AND Y=YE2 THEN 750
200 IF S(X,Y)=1 THEN 750
210 XV=(A=&H34)-(A=&H36):YV=(A=&H38)-(A=&H32)
220 ON S(X+XV,Y+YV)+1 GOSUB 240,270,250,280,290
230 GOSUB 570:GOSUB 330:GOTO 170
240 X=X+XV:Y=Y+YV:MPUT 0,X,Y,0,15:RETURN
250 GOSUB 240:S(X,Y)=0:PLAY"v15t255l32o4cdefg":CP=CP-1:SC#=SC#+50*ST:GOSUB 790
260 IF CP=0 THEN 720
270 RETURN
280 GOSUB 240:X=18:Y=5:MPUT 0,X,Y,0,15:S(1,5)=0:S(18,5)=0:GOTO 300
290 GOSUB 240:X= 1:Y=5:MPUT 0,X,Y,0,15:S(1,5)=0:S(18,5)=0
300 A$="v15t200l16o4cdedefefgfgagababo5c":PLAY A$,"R32"+A$,"R64"+A$
310 FOR I=0 TO 100:MPUT 0,X,Y,15,0:MPUT 0,X,Y,0,15:NEXT:RETURN
320 '■■■■■■■■■■■■ BLOCK MOVE ■■■■■■■■■■■■
```

★街角で，自転車のハンドルの上に本を置き，それを読みながら走っている人がいた。思わずその日，夕刊の隅々まで目を通してしまった。(東京都小平市・ペンネーム17才)……【影：もしや，ニュータイプでは？】

```
330 ON BO GOTO 340,540,540,380,430,450
340 B2=RND(1)*B1:B4=RND(1)*3+1:BX=BX(B2):BY=BY(B2):IF BX<0 THEN RETURN
350 B3=0:ON B4 GOSUB 490,500,510,520
360 IF B3=1 THEN GOSUB 490:IF B3=1 THEN RETURN
370 MPUT 3,BX,BY,4,17:S(BX,BY)=0:BO=2:BM=0:GOTO 550
380 IF S(BX+BH,BY+BV)<>0 THEN BX(B2)=BX(B2)*-1:GOTO 400
390 S(BX,BY)=0:BX=BX+BH:BY=BY+BV:BM=BM+1:MPUT 3,BX,BY,3,15:S(BX,BY)=1:RETURN
400 BO=1:BX1(BZ)=BX:BY1(BZ)=BY:BM(BZ)=BM:BDX(BZ)=BH*-1:BDY(BZ)=BV*-1
410 BST(BZ)=B2:BZ=BZ+1:BO=1:IF BZ=15 THEN BO=5:BZ=BZ-1:FOR J=0 TO 10:FOR I=0 TO
7:COLOR=(5,I):NEXT I,J:COLOR=(5,5)
420 RETURN
430 BX=BX1(BZ):BY=BY1(BZ):BM=BM(BZ):BH=BDX(BZ):BV=BDY(BZ)
440 BX(BST(BZ))=BX(BST(BZ))*-1:BO=6:MPUT 3,BX,BY,17,17:RETURN
450 S(BX,BY)=0:BX=BX+BH:BY=BY+BV:BM=BM-1:MPUT 3,BX,BY,3,15:S(BX,BY)=1
460 IF BM=0 THEN BZ=BZ-1:BO=5
470 IF BZ=-1 THEN BO=0:BZ=0
480 RETURN
490 IF S(BX-1,BY)=0 THEN BH=-1:BV=0:RETURN
500 IF S(BX,BY-1)=0 THEN BH= 0:BV=-1:RETURN
510 IF S(BX+1,BY)=0 THEN BH= 1:BV=0:RETURN
520 IF S(BX,BY+1)=0 THEN BH= 0:BV=1:RETURN
530 B3=1:RETURN
540 MPUT 3,BX,BY,3,3:BO=BO+1:RETURN
550 SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 6,30:SOUND 11,0:SOUND 12,3:SOUND 13,2:RETURN
560 '■■■■■■■■ IKA KUN MOVE 1 ■■■■■■■■
570 IF IKA=0 THEN IKA=1:GOTO 650 ELSE IKA=0
580 XV1=SGN(X-XE):YV1=SGN(Y-YE):IF RND(1)*5>2 THEN 600
590 IF S(XE+XV1,YE)=0 AND XV1<>0 THEN YV1=0:GOTO 630
600 IF S(XE,YE+YV1)=0 THEN XV1=0:GOTO 630
610 IF S(XE-XV1,YE)=0 THEN YV1=0:XV1=XV1*-1:GOTO 630
620 XV1=0:YV1=0
630 A=N(S(XE,YE)):XE=XE+XV1:YE=YE+YV1:MPUT 1,XE,YE,1,A:RETURN
640 '■■■■■■■■ IKA KUN MOVE 2 ■■■■■■■■
650 XV1=SGN(X-XE2):YV1=SGN(Y-YE2)
660 IF S(XE2+XV1,YE2)=0 AND XV1<>0 THEN YV1=0:GOTO 700
670 IF S(XE2,YE2+YV1)=0 THEN XV1=0:GOTO 700
680 IF S(XE2,YE2-YV1)=0 THEN XV1=0:YV1=YV1*-1:GOTO 700
690 XV1=0:YV1=0
700 A=N(S(XE2,YE2)):XE2=XE2+XV1:YE2=YE2+YV1:MPUT 2,XE2,YE2,1,A:RETURN
710 '■■■■■■■■ STAGE CLEAR & GAME OVER ■■■■■■■■
720 GOSUB 1060:XM=8:YM=9:MC=6:MM$="STAGE CLEAR":GOSUB 1070
730 XM=8:YM=12:MC=2:MM$="PUSH RETURN":GOSUB 1070
740 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 740 ELSE ST=ST+1:GOSUB 820:GOTO 130
750 PLAY"v15t100l16o2cd":RE=RE-1:IF RE<>-1 THEN GOSUB 820:GOTO 130
760 GOSUB 1060:XM=8:YM=9:MC=6:MM$="GAME OVER":GOSUB 1070
770 FOR J=0 TO 200:FOR I=1 TO 7:COLOR=(6,I):NEXT I,J:COLOR=(6,6):GOTO 850
780 '■■■■■■■■ PRINT SCORE etc. ■■■■■■■■
790 XM=0:YM=23:MC=7:A#=SC#:MM$=FNA$:GOSUB830:IF SC#>HS# THEN HS#=SC#
800 RETURN
810 XM=10:YM=23:MC=7:A#=HS#:MM$=FNA$:GOTO 830
820 XM=23:YM=23:MC=7:MM$=STR$(RE):GOTO 830
830 LINE(XM*24,YM*8)-((XM+LEN(MM$))*24-1,YM*8+7),PRESET,,BF:GOTO 1070
840 '■■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■■
850 SCREEN 7,0:GOSUB 1060
860 SYMBOL(0,16),"ｶﾞﾝﾊﾞﾚ TAKOｸﾝ",6,4,5:SYMBOL(200,64),"ﾌﾝﾄｳｷ",6,4,5
870 RESTORE 1360:FOR I=0 TO 2:READ XM,YM,MC,MM$:GOSUB 1070:NEXT:SCREEN 7,7
880 SC#=0:RE=2:ST=1:GOSUB 790:GOSUB 810:GOSUB 820
890 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 890 ELSE 130
900 '■■■■■■■■ INIT ■■■■■■■■
910 CLEAR,&H5FFF:COLOR 7,0:CLS:SCREEN 7,7:DEFINT A-Z:DIM A(95)
920 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:RESTORE 1380
930 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 95:READ A$:A(J)=VAL("&H"+A$)-32768!::NEXT
940 PUT@A(I*32,0)-(I*32+31,15),A,PSET:NEXT
950 PUT@A(128,0)-(159,15),A,PSET:LINE(128,0)-(159,15),XOR,7,BF
960 FOR I=0TO1:SYMBOL(160,8*I),STRING$(4,CHR$(254)),1,1,2:NEXT
970 FOR I=0 TO 3:LINE(160+I*4,I*2)-(191-I*4,15-I*2),PSET,6,B:NEXT
980 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(192+I,0),"*●",4,2,4:SYMBOL(192+I,0),"+?",4,2,6:NEXT
990 FOR I=0 TO 15:CIRCLE(271,7),I,(I MOD 6)+1:NEXT
```

```
1000 POKE &H6164,4:POKE &H615A,16:EXEC&H6000
1010 DEF FNA$=RIGHT$("00000000"+RIGHT$(STR$(A#),LEN(STR$(A#))-1),8)
1020 DIM S(19,11),BX(90),BY(90),BX1(15),BY1(15),BDX(15),BDY(15),BM(15),BST(15)
1030 DIM S$(5,10):N(0)=15:N(1)=3:N(2)=2:N(7)=6:N(8)=7:N(9)=3:N(6)=8:HS#=100
1040 RESTORE 1340:READ XM,YM,MC,MM$:GOSUB 1070:GOSUB 1090:GOTO 850
1050 '■■■■■■■■ SUB ROUTINE ■■■■■■■■
1060 LINE(0,0)-(639,175),PRESET,,BF:RETURN
1070 FOR Z=0 TO 1:SYMBOL(XM*24+Z*2,YM*8),MM$,3,1,MC:NEXT:RETURN
1080 '■■■■■■■■ MAZE DATA ■■■■■■■■
1090 RESTORE 1110:FOR J=0 TO 10:FOR I=0 TO 2:READ S$(I,J):NEXT I,J
1100 RESTORE 1230:FOR J=0 TO 10:FOR I=3 TO 5:READ S$(I,J):NEXT I,J:RETURN
1110 DATA 99999999999999999999,99999999999999999999,66666666666666666666
1120 DATA 90000000000000000009,90000000066000000009,60000002000000000006
1130 DATA 90111001110001111009,90111111066010200109,60000010100000000006
1140 DATA 90012010021010020109,90100002066011021109,60011101110200000006
1150 DATA 90010010000010000009,92102000066010112109,61000000000111111026
1160 DATA 90010010020010002009,90111110066010110109,60201201210000020006
1170 DATA 90010010000010000009,90100000066010110109,61000000000111110006
1180 DATA 90210210021010020109,90102000066010020129,60111111111000000006
1190 DATA 90111001110001111009,90100200066010020109,62000100000002000206
1200 DATA 90020000200000000009,90020000600000020009,60010000200100100006
1210 DATA 99999999999999999999,99999999999999999999,66666666666666666666
1220 '
1230 DATA 77777777777777777777,88888888888888888888,98798798798798798798
1240 DATA 70000992027999000007,80000002000000200008,80200010102129000009
1250 DATA 70110000707000000207,80111011101010111008,70901010000109002007
1260 DATA 70002110707011110007,80010012101100121008,90901010100007200008
1270 DATA 70110002707000010107,80010011101100121008,80901000100107009009
1280 DATA 70010110707022012007,80010010101010111008,70901111100107027007
1290 DATA 70110002707000010107,80000000000000000008,90900000100100007008
1300 DATA 70002110707011110007,80111200711700211118,80999990100177777009
1310 DATA 70110000707000000207,80001700177100710008,70000100100100000007
1320 DATA 72000997000009022007,80200000000000000208,92010200100102012008
1330 DATA 77777777777777777777,88888888888888888888,89789789789789789789
1340 '■■■■■■■■ STRING DATA ■■■■■■■■
1350 DATA 0,22,2,"SCORE     HI-SCORE     REST"
1360 DATA 2,16,4,"PROGRAMED BY FANTAN SOFT",3,17,6,"COOPERATION with ICC"
1370 DATA 8,19,2,"PUSH RETURN"
1380 '■■■■■■■■ CHARACTER DATA ■■■■■■■■
1390 DATA 8000,8000,8070,8000,8380,8000,8078,9E00,81FE,FF80,83F0,8FC0,83F0,8FC0
1400 DATA 80F8,9F00,8000,8000,8000,8000,8000,8000,4000,8003,8000,8000,6006,8007
1410 DATA 8000,8000,9806,8CC0,803F,7400,81FF,7E80,8FFF,7FD0,9FFF,7FE8,BFFF,7FF4
1420 DATA BFF1,0FF4,BFF1,0FF4,BFFF,7FF4,9FFF,7FF4,8FFE,FFE8,F3FF,7F4E,7CED,353F
1430 DATA 7FDF,77FD,7F7E,7DFF,FEFF,FEFA,9A7E,FCE8,8000,8000,8070,8000,8380,8000
1440 DATA 8078,9E00,81FE,FF80,83F0,8FC0,83F0,8FC0,80F8,9F00,8003,4000,800E,F000
1450 DATA 8003,4000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,BF80,83F8
1460 DATA 73C0,BFFC,63C1,7FFE,8780,9FFF,9E00,FFFF,BC01,7FF8,F807,7FFC,F81F,7FFE
1470 DATA F03F,7FFE,F07F,7FFE,F03A,2AFE,F004,B85C,F832,2AA7,BCE7,F3C7,9FEF,B9E7
1480 DATA 8F1E,BCFE,BF80,83E8,7380,BFF4,6381,7FFA,8700,9C7D,9C00,FF00,B801,7FA8
1490 DATA F007,7FD4,F01F,7FEA,E03F,7FD4,E07F,7EAA,E038,8054,E003,4788,F030,8006
1500 DATA B8E7,F3C6,9FEE,B066,8D1A,B4AA,BF80,83F8,73C0,BFFC,63C1,7FFE,8780,9FFF
1510 DATA 9E00,FFFF,BC01,7FF8,F807,7FFC,F81F,7FFE,F03F,7FFE,F07F,7FFE,F038,807E
1520 DATA F000,801C,F830,8007,BCE7,F3C7,9FEF,B9E7,8F1E,BCFE,8003,C000,800D,8000
1530 DATA 8034,8000,80D0,8000,8340,8000,8D00,8000,B400,8000,5000,8000,C000,8000
1540 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1550 DATA 8003,4000,800F,7000,803F,7800,80FF,5500,83FF,2A80,8FFD,D400,BFFA,2800
1560 DATA 7FD5,C000,7FAA,0000,BD54,8000,8AA8,8000,8140,8000,8080,8000,8000,8000
1570 DATA 8000,8000,8000,8000,8003,4000,800F,7000,803F,7C00,80FF,7F00,83FF,7FC0
1580 DATA 8FFF,7FF0,BFFF,7FFC,7FFF,7FED,7FFF,7FB5,BFFF,7ED4,8FFF,7B50,83FF,6D40
1590 DATA 80FF,3500,803E,5400,800B,D000,8001,C000,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC
1600 DATA 7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FF4
1610 DATA 7FFF,7FD4,7FFF,7F50,7FFF,7D44,7FFF,7550,7FFF,5444,8000,8000,7FD5,9000
1620 DATA 7FAA,C000,7D54,0000,7AA4,8000,5520,8000,2900,8000,D200,8000,2400,8000
1630 DATA A000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1640 DATA 8000,8000,7FFF,7FF4,7FFF,7F74,7FFF,7F54,7FFF,7754,7FFF,7550,7FFF,F548
1650 DATA 7FFF,D520,7FF7,D480,7FF5,D200,7F75,C800,7F55,A000,7754,0000,7552,8000
1660 DATA D548,8000,D520,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1670 '■■■■■■■■ PROGRAM END ■■■■■■■■
```



★影さんは天才だ!!どんなパソコンでもバグをだすなんて，ぼくにはとうていマネできない!!(宮城県仙台市・八谷寿之13才)……【影：へへへ!すごいだろう!!編：そんなことで自慢しないでくださいよ!!】

# JR-200用



テトリスもどきのアクション・ゲーム

# 博士(はかせ)の異常(いじょう)な愛情(あいじょう)

山野辺　俊二

## お話

博士は1人，研究室に閉じこもっていた。その研究をはじめて，もう10年が過ぎようとしていた。その研究の成果(せいか)の水爆(すいばく)が完成する直前にその事故が起こったのである。

## 遊びかた

上から落下してくる水爆をカーソル・キーで左右に動かし，同じ色の水爆が上下に重ならないように積みあげてください。水爆が横1列に並ぶと，その列は消されて得点になります。同色のものがならんでいるほど高得点になります。

レベルは1～5まであり，各レベル6面ずつあります。レベルというのは，一度に落ちてくる水爆の数を示しています。レベル5は地獄(じごく)のようになります。各レベルで面数が進むと，水爆の色数が減っていき，だんだんミスできなくなります。

タイトル時に2～5のキーを押すと，そのレベルからはじめることができます。それ以外のキーだとレベル1からになります。

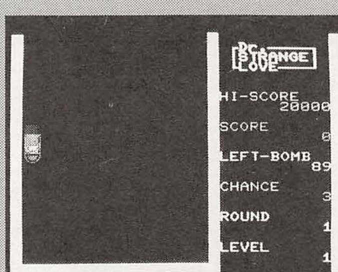
## プログラムについて

メインは，ほとんど機械語なのでいじらないほうが無難(ぶなん)です。これだけ使ったのははじめてなので，大変でした。

最後のテストプレイをしていて気付いたのですが，得点計算ルーチンに少々バグがあるみたいですが，あまり気にしないでください。面数で勝負しましょう。



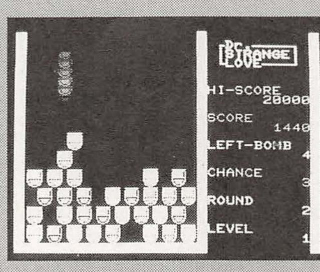

▲《写真1》タイトル画面。何かキーを押してスタート!!




▲《写真2》こうやって落ちてくる水爆を横に並べよう




▲《写真3》一定数水爆を爆発させずに落とすとクリア！




▲《写真4》一歩まちがえるとこんな結果になってしまう

《リスト1》博士の異常な愛情のマシン語プログラム・リスト

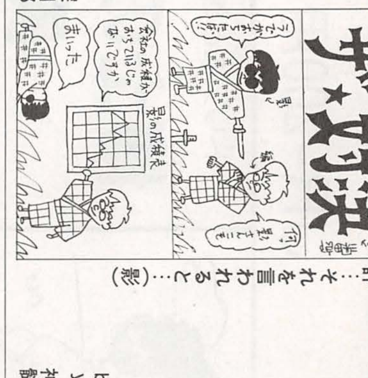
```
100 REM WRITE MACHINE LANGUAGE
110 CLEAR $6FFF:NO=180
120 ST=$7000:ED=$70AF:GOSUB 1000
130 ST=$C400:ED=$C42F:GOSUB 1000
140 ST=$70B0:ED=$732F:GOSUB 1000
160 PRINT " ----- LOAD MAIN PROGRAM ----- ":END
170 REM MACHINE DATAS-----------------------Sum
175 REM ■ Character*16 Routine
180 DATA f7,7f,f6,58,58,58,f7,7f, f7,ff,7f,f2,bd,70,96,ce, ae2
190 DATA 7f,f2,e6,00,cb,04,e7,02, e6,01,e7,03,4f,ee,00,bd, 7da
200 DATA 70,80,86,80,fe,7f,f4,bd, 70,80,fe,7f,f4,86,08,36, 949
210 DATA 44,24,08,ff,7f,f2,fe,7f, f4,20,06,ff,7f,f4,fe,7f, 966
220 DATA f2,ff,7f,f9,fe,7f,f0,e6, 00,f7,7f,f8,c6,04,fe,7f, b71
230 DATA f9,a6,00,78,7f,f8,24,03, bb,7f,f6,78,7f,f8,24,03, 7fb
240 DATA bb,7f,f7,a7,00,08,5a,26, e8,7c,7f,f1,86,1c,08,4a, 728
250 DATA 26,fc,32,4a,26,b9,39,01, 01,01,01,01,01,01,01,01, 2bf
255 REM ■ Character-Add Search Routine
260 DATA c6,04,a7,00,a7,01,a7,02, a7,03,37,c6,20,08,5a,26, 511
```

★友達のM君は卓球の試合中に消火器の中身をだしてクビになった。しかし，なぜか僕までクビになってしまった。(兵庫県揖保郡・小西啓介14才)……【影：卓球に燃えている人を見て，思わずやってしまったんだろう。】

## CHECKER FLAG

編：これはおもしろい!!

Dr.D：テトリスと同じように上からパーツが落ちてくるゲームだが内容はまったくのオリジナルじゃ。よく，ここまで考えたものじゃ。それに，このスピード!!思わずのめり込んでしまうゾ!!




評…それを言われると…（影）

by 深田郎




評…そうネ!（つぐ美）

by 神髄

《リスト2》博士の異常な愛情のメイン・プログラム・リスト

```
30  REM ■■■ Dr. Strange Love ■■■ by Shunji Yamanove ■■■
100 REM ■■■ Title from the movie of Stanley Kubrick ■■■
110 CLEAR $6FFF:RANDOMIZE:COLOR 7,0:CLS:POKE $CA00,0:POKE 0,0:HS=20000:D7=$7000
120 GOSUB 430:SC=0:LV=(K-1)*(1<K AND K<6)+1:LE=3:RO=(LV-1)*6+1:ST=90
130 GOSUB 570:P=0:FOR I=$7F00 TO $7F22:POKE I,0:NEXT
140 REM ■■■ MAIN ROUTINE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
150 PICK K:IF K<>0 THEN SOUND 600,2:A=USR($71B0,,K)
155 IF K=8 AND STICK(0)<>32 THEN 155
160 A=USR($717A):IF A=3 THEN 210
170 A=USR($72C0):IF A<>0 THEN 280
180 SC=SC+(PEEK($7F1E)+PEEK($7F1F))*10:GOSUB 190:GOTO 280
190 COLOR 2,,0:A$=STR$(SC):LOCATE 31-LEN(A$),10:PRINT A$;:RETURN
```

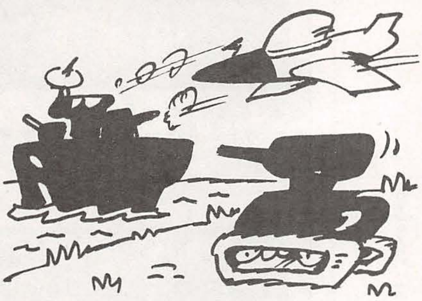
```
200 COLOR 3,,0:A$=STR$(ST):LOCATE 31-LEN(A$),13:PRINT A$;:RETURN
205 COLOR 4,,0:A$=STR$(LE):LOCATE 29        ,16:PRINT A$;:RETURN
210 REM ■■■ MISSING! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
220 FOR I=0 TO 50:LOCATE 0,0:COLOR ,MOD(I,2)*2,3:SOUND RND(1)*1000+1,1:NEXT
230 LE=LE-1:GOSUB 205:BEEP
240 FOR I=0 TO 3:A=USR(D7,$C1E1+I*4,$700+ASC(MID$("OUT!",I+1,1))):NEXT
250 POKE $7F18,0:FOR I=0 TO 999:NEXT:IF LE>0 THEN 130
260 FOR I=0 TO 7:A=USR(D7,$C1E0+I*4,$700+ASC(MID$("GAMEOVER",I+1,1))):NEXT
270 FOR I=0 TO 1999:NEXT:GOTO 120
280 REM ■■■ THERMONUCLEAR BOMB ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
290 N=PEEK($7F18):P=P+1:IF N>=LV OR P<5 THEN 330
300 POKE $7F06+N*3,$40+INT(RND(1)*(6-MOD(RO-1,6)))+1
310 POKE $7F07+N*3,RND(1)*16+1:POKE $7F08+N*3,0
320 POKE $7F18,N+1:A=USR($7230):ST=ST-1:P=0:GOSUB 200
330 FOR I=0 TO ST+(LV-1)*100:NEXT:IF ST>0 THEN 150
340 REM ■■■ ROUND CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
350 FOR I=1 TO 11:COLOR MOD(I,7)+1,,0:LOCATE 4+I,10
360 PRINT MID$("ROUND CLEAR",I,1);:SOUND 600,2:NEXT
370 RO=RO+1:IF MOD(RO,7)=0 THEN COLOR 7:LOCATE 7,12:PRINT "LEVEL UP":LV=LV+1
380 FOR I=0 TO 999:NEXT:IF RO<31 THEN ST=90:GOTO 130
390 FOR I=0 TO 80:LOCATE 0,0:COLOR ,MOD(I,8),3:NEXT:A$="CONGRATU"
400 FOR I=1 TO 8:A=USR(D7,$C17C+I*4,(MOD(I,7)+1)*256+ASC(MID$(A$,I,1))):NEXT
410 FOR I=1 TO 7:A=USR(D7,$C1FE+I*4,I*256+ASC(MID$("LATIONS",I,1))):NEXT
420 COLOR 6,2,0:LOCATE 10,17:PRINT "YOU'RE GREAT!":FOR I=0 TO 4999:NEXT:GOTO 120
430 REM ■■■ TITLE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
440 COLOR 6,0,0:CLS:LOCATE 4,10:PRINT "SHUNJI YAMANOVE Presents"
450 FOR I=0 TO 999:NEXT:FOR I=1 TO 8:LOCATE 0,23:PRINT:NEXT
460 FOR I=0 TO 60:LOCATE 0,0:COLOR ,MOD(I,2)*6,3:NEXT
470 LOCATE 0,4:COLOR ,7,3:LOCATE 0,21:COLOR ,0,3
480 FOR I=0 TO 5:A=USR(D7,$C1C4+I*4,(I+1)*256+ASC(MID$("Doctor",I+1,1))):NEXT
490 FOR I=0 TO 6:A=USR(D7,$C242+I*4,(I+1)*256+ASC(MID$("STRANGE",I+1,1))):NEXT
500 FOR I=0 TO 3:A=USR(D7,$C2C8+I*4,(I+1)*256+ASC(MID$("LOVE",I+1,1))):NEXT
510 COLOR 1,2:LOCATE 9,19:PRINT "(C)MCMLXXXVIII"
520 POKE $7F18,2:POKE $7F06,$46:POKE $7F07,3:POKE $7F08,15
530 POKE $7F09,$42:POKE $7F0A,27:POKE $7F0B,15:A=USR($7230)
540 COLOR 3,0:LOCATE 9,21:PRINT "[PUSH ANY KEY]"
550 PICK K:IF K<>0 THEN K=K-$30:RETURN
560 GOTO 550
570 REM ■■■ MAKE STAGE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
580 COLOR ,6:CLS:COLOR 7,0:FOR I=0 TO 23:LOCATE 20,I:PRINT SPC(11);:NEXT
590 LOCATE 21,1:PRINT "┌Dr.──────┐":LOCATE 21,2:PRINT "│STRANGE│":LOCATE 21,3
600 PRINT "└LOVE─────┘"
610 RESTORE:FOR I=1 TO 6:READ A$:COLOR I:LOCATE 20,6+(I-1)*3:PRINT A$;:NEXT
620 DATA HI-SCORE,SCORE,LEFT-BOMB,CHANCE,ROUND,LEVEL
625 IF SC>HS THEN HS=SC
630 COLOR 1,,0:A$=STR$(HS):LOCATE 31-LEN(A$),7 :PRINT A$;
640 GOSUB 190:GOSUB 200:GOSUB 205
650 COLOR 5,,0:A$=STR$(RO):LOCATE 31-LEN(A$),19:PRINT A$;
655 COLOR 6,,0:A$=STR$(LV):LOCATE 29        ,22:PRINT A$;
660 COLOR ,,1:FOR I=0 TO 22:FOR J=1 TO 18:LOCATE J,I:PRINT "@";:NEXT:NEXT
670 RETURN
680 REM ┌─────────────────────┐
690 REM │          A          │
700 REM │  SHUNJI YAMANOVE    │
710 REM │      Program        │
720 REM │ "Dr. Strange Love"  │
730 REM │                     │
740 REM │   Completed On      │
750 REM │  '88/11/28(Mon)     │
760 REM │                     │
770 REM │ Special Thanks To   │
780 REM │     TOKUYAMA        │
790 REM │College ofTechnology │
800 REM │  NEW MEDIA CLUB     │
810 REM │                     │
820 REM │♥♥ See You Again..♥♥│
830 REM └─────────────────────┘
```

```
270 DATA fc,33,5a,26,ed,39,ce,1a, 00,ff,7f,f0,c6,03,48,79, 7b5
280 DATA 7f,f0,5a,26,f9,b7,7f,f1, 39,01,01,01,01,01,01,01, 54f
285 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ Character Datas
290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, 00,3f,1f,3f,3f,3f,3f,3f, 199
300 DATA 00,fc,f8,f4,f4,f4,f4,f4, 3f,20,2f,37,17,1b,0c,03, 7be
310 DATA fc,04,f4,ec,e8,d8,30,c0, 00,00,00,00,00,00,00,00, 590
315 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ Main Program
320 DATA ce,18,00,ff,7f,00,b7,7f, 01,86,03,58,58,78,7f,00, 5cb
330 DATA 58,24,03,7c,7f,00,4a,26, f4,fb,7f,01,f7,7f,01,7c, 64c
340 DATA 7f,00,fe,7f,00,39,ff,7f, 02,b6,7f,02,8b,04,b7,7f, 6b1
350 DATA 02,fe,7f,02,39,86,81,a7, 00,4c,00,a7,01,4c,a7,20, 56f
360 DATA 4c,a7,21,bd,70,d6,ff,7f, 16,fe,7f,04,a6,00,fe,7f, 84f
370 DATA 16,a7,00,a7,01,a7,20,a7, 21,39,a6,01,e6,02,bd,70, 5e9
380 DATA b0,a6,40,81,80,26,27,08, a6,40,81,80,26,20,09,86, 5a8
390 DATA 80,a7,00,a7,01,01,01,01, 01,01,01,86,10,08,08,4a, 2c5
400 DATA 26,fb,bd,70,e5,01,01,01, fe,7f,04,6c,02,39,bd,70, 68b
410 DATA d6,01,01,a6,00,a1,40,27, 28,b6,7f,19,b7,7f,20,fe, 650
420 DATA 7f,04,c6,03,a6,03,a7,00, 08,5a,26,f8,7a,7f,20,26, 55b
430 DATA f1,7a,7f,18,fe,7f,04,7a, 7f,19,09,09,09,7c,7f,19, 5c4
440 DATA 39,fe,7f,04,bd,71,99,86, 03,39,b6,7f,18,81,00,27, 638
450 DATA 1a,b7,7f,19,ce,7f,06,ff, 7f,04,bd,71,0a,81,03,27, 621
460 DATA 09,08,08,08,7a,7f,19,2e, ee,4f,5f,39,a6,01,e6,02, 4c5
470 DATA bd,70,b0,86,80,a7,00,a7, 01,01,01,a7,20,a7,21,39, 5fc
480 DATA 81,1d,26,03,5f,20,07,81, 1c,27,01,39,c6,01,ce,7f, 45f
490 DATA 06,b6,7f,18,b7,7f,19,37, ff,7f,04,bd,71,9c,fe,7f, 7a2
500 DATA 04,33,a6,01,4c,c1,00,26, 02,4a,4a,81,00,26,02,86, 3d6
510 DATA 01,81,12,26,02,86,11,36, 37,e6,02,bd,70,b0,86,80, 58b
520 DATA a1,20,26,0c,a1,21,26,08, a1,00,26,04,a1,01,27,07, 37e
530 DATA 33,32,fe,7f,04,20,08,33, 32,fe,7f,04,01,a7,01,37, 4d4
540 DATA ff,7f,04,bd,72,23,33,fe, 7f,04,08,08,08,7a,7f,19, 5b2
550 DATA 26,a5,39,a6,01,e6,02,bd, 70,b0,bd,70,e5,39,00,00, 6bb
560 DATA b6,7f,18,ce,7f,06,ff,7f, 04,36,bd,72,23,fe,7f,04, 72b
570 DATA 08,08,08,32,4a,26,ef,39, 86,08,b7,7f,19,fe,7f,1c, 558
580 DATA bd,70,d6,a6,00,7f,7f,1e, c6,01,a1,02,26,07,58,24, 5d8
590 DATA 0c,a6,02,c6,ff,fb,7f,1e, f7,7f,1e,c6,01,08,08,7a, 6f6
600 DATA 7f,19,26,e6,f7,7f,1f,39, 00,00,00,00,00,00,00,00, 372
610 DATA ff,7f,1a,b6,7f,1b,84,1f, 81,13,24,08,81,00,27,04, 4f7
620 DATA a6,00,a7,20,09,bc,7f,21, 26,e6,39,ce,c1,01,ff,7f, 725
630 DATA 21,fe,7f,1c,86,13,08,4a, 26,fc,ff,7f,16,bd,72,80, 70a
640 DATA ce,c5,01,ff,7f,21,fe,7f, 16,bd,70,d6,bd,72,80,39, 8b1
650 DATA b6,7f,18,81,00,27,20,01, 01,01,01,01,01,01,01,01, 21e
660 DATA ce,7f,06,b6,7f,18,36,ff, 7f,04,bd,71,9c,fe,7f,04, 7a3
670 DATA 32,08,08,08,4a,26,ef,ce, c1,21,86,09,ff,7f,1c,e6, 668
680 DATA 00,c1,81,27,1c,fe,7f,1c, 86,20,08,08,4a,26,fb,8c, 5cb
690 DATA c3,e1,26,e6,b6,7f,18,81, 00,27,03,bd,72,30,86,ff, 78c
700 DATA 39,08,08,4a,26,d9,bd,72, 48,bd,72,9b,bd,72,9b,b6, 753
710 DATA 7f,18,81,00,27,03,bd,72, 30,4f,5f,39,00,00,00,00, 388
1000 REM --- Writing Datas ----
1010 FOR I=ST TO ED STEP 16:F=0:FOR J=0 TO 15:READ A$
1020 A=VAL("$"+A$):F=F+A:POKE I+J,A:NEXT
1030 READ A$:IF VAL("$"+A$)<>F THEN PRINT "Data Error on Line";NO:BEEP:STOP
1040 NO=NO+10:NEXT:RETURN
```



★うちの弟は，小学2年生なのにワープロを買いました。当然，漢字が読めないので，漢字変換というキーがわかりません。（栃木県下都賀郡・池田周太郎15才）……【影：田歯真文者の蚊毛なんて変換しないでネ!!】

# M5(BASIC-G)用



日本を舞台に繰り広げられるウォーゲーム

レボリューション
# REVOLUTION

PORIDENT

## ストーリー

1988年12月，ついに影は，今の仕事をみかぎり反乱(はんらん)をおこした。反乱をおさめようとした編軍は，勢いにのった影軍にとうとう北海道まで，追いつめられてしまった。そこで参謀(さんぼう)として，あなたが遣(つか)わされたのだがー。

## 遊びかた

あなたは編軍となって，日本の領地をすべて奪回(だっかい)してください。コマンドは五つあります。数字入力の後は必ずリターン・キーを押してください(戦闘モードは除く)。

**1.MOVE(移動)**
部隊を自国間で移動させます。

**2.BATTLE(戦闘)**
敵国に攻(せ)め込みます。
(1). ATTACK
戦闘を続ける。
(2). ESCAPE
戦闘はあきらめる。

**3.SPY(ようすを見る)**
敵国の情報を見ます（スパイプレーン・マネーは除く)。スパイプレーンがないと情報を知ることはできません。

**4.BUY(買物)**
戦車などを買います。金が足りないと買物はできません。
(1). TANK(戦車・陸軍)
(2). SHIP(船艦(せんかん)・海軍)
(3). FIGHTER(戦闘機・空軍)
(4). WEAPON(武器・強さ増)
(5). S-PLANE(偵察機(ていさつき))

**5.PASS(パス)**
パスします。

また影軍に滅(ほろ)ぼされるとゲーム・オーバー，影軍を滅ぼすとあなたの勝ちです。

## 勝利へのこつ

このゲームは戦闘モードがあい

《リスト1》REVOLUTIONのフォント・プログラム・リスト

```
10 Print "USL":stchr:erase:console 1,1:mag:view:Poke &703A,1
20 for I=0 to 14:read J,A$:stchr A$ to J,1:next
30 for I=&2908 to &2AFF:J=vPeek(I):vPoke I,(J*2 or J or J/2)
and 247:next
40 for I=32 to 88 step 8:color I,240:color I+96,240:next
50 color 128,160:color 144,64:color 152,128
60 locate 11,10:Print "REVOLUTION":locate 9,13:Print "LOADIN
G NOW...◪":chain
70 data 128,fea8d4a8d4a88000,144,fe968696fefefe00,152,a2c4aa
162e5ebe00
80 data 146,080e0f1f7fffff7f,148,18181c9cffff7f7f,150,0080c0
ff7fe78e18
90 data 147,0000ffc0f8fcfcf8,149,00204893fffcf8f0,151,000000
f8ff800000
100 data 154,0000ff031f3f3f1f,156,000412c9ff3f1f0f,158,00000
01fff010000
110 data 155,1070f0f8fefffffe,157,18183839fffffefe,159,00010
3fffee77118
```

《リスト2》REVOLUTIONのメイン・プログラム・リスト

```
10 Print "◪■":dim Z$(8),R(8),U(8,4),S(4),Z(3):scod 0,136:sco
l 0,14
20 on error gosub 930
30 Y=1988:M=12:KM=12000:HM=3000:KS=100:HS=10:restore
40 for I=0 to 8:read Z$(I),R(I),A$:for J=0 to 4:U(I,J)=val("
&"+mid$(A$,J*2+1,2)):next
50 if R(I)=0 then H=H+1 else K=K+1
60 next:for I=0 to 4:S(I)=val(mid$("26453",I+1,1))*100:next
70 view:cls 128:locate 1,1:Print "     REVOLUTION     →AD" n
um$(Y)"-" right$("0"+num$(M),2)
80 gosub 790:gosub 830:gosub 850:gosub 870:locate 22,22:Prin
t "1988 PORI"
90 view 1,14,20,22:inPut "■ーのTURN";A$:I=val(A$):if I<1 or I>
5 then goto 90
100 on I goto 110,140,160,210,280
110 I=1:gosub 750:for I=0 to 2:U(F,I)=U(F,I)-Z(I)
120 U(T,I)=U(T,I)+Z(I):if U(T,I)>255 then U(T,I)=255
130 next:Print "いどう かんりょう!":sleeP 1:gosub 790:goto 280
140 I=0:gosub 750:for I=0 to 2:U(F,I)=U(F,I)-Z(I):next
150 Z(3)=U(F,3):N=0:gosub 480:goto 280
160 if HS=0 then Print "ていさつきが ない!":sleeP 1:goto 90
170 inPut "どこを";A$:T=val(A$)-1:if R(T)=0 then goto 90
180 I=rnd(K+3):if I=0 then Print "ばくげきされた!":HS=HS-1:sleeP
1:gosub 830:goto 90
190 if I<3 then Print "ていさつ ふかのう!":sleeP 1:goto 90
200 Print num$(T+1)":" Z$(T)"■りく" U(T,0)"かい" U(T,1)"くう" U(T,
2):sleeP 1:goto 90
210 inPut "どこで";A$:T=val(A$)-1:if R(T)then goto 90
220 gosub 890:inPut "■なにを";A$:I=val(A$)-1:if I<0 or I>4 then
 goto 90
230 J=HM/S(I):if J=0 then Print "かねが たりない!":sleeP 1:goto 90
240 Print "いくつ[" J "まで]";:inPut A$:L=val(A$):if L<0 or L>J
then goto 90
250 HM=HM-S(I)*L:if I=4 then HS=HS+L:goto 270
```

★ぼくの家のイヌは，ぼくの父のマネをして，ひっくり返り，いびきをかいて寝る。そのうち，2本足で歩きだすでしょう。(滋賀県愛知郡・上柳正次15才)……【影：そういうときには，アンスノールを使いなさい!!】

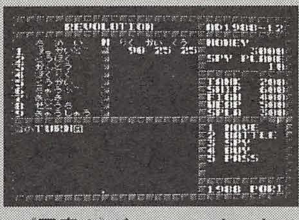
まいなため，空軍を強くすれば簡単に解くことができます。また，最初は攻めずに実力を貯えましょう。ちなみに自国が極端に弱いと，毎ターン敵が攻めてきます。

## 入力方法

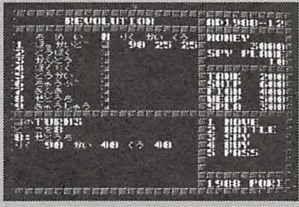
リスト1を入力，SAVE，リスト2を入力，SAVEし，リスト1をCHAINすると，コマンド待ちの状態でゲームがはじまります。

★
★
★
★
★

```
ext:return
740 sg 3,6,15:sleep 7,1:sg 3,,0:sleep 23,1:return
750 input "ど"こから":A$:F=val(A$)-1:if R(F)then return 90
760 input "ど"こへ":A$:T=val(A$)-1:if R(T)=I then return 90
770 for J=0 to 2:print mid$("りくかいくう",J*2+1,2)"ぐ"んは"";:input A
$:Z(J)=val(A$)
780 if Z(J)<0 or Z(J)>U(F,J)then J=2:next:return 90 else nex
t:return
790 view 1,3,20,12:cls:view:locate 1,3:print "  ちめい  M りく
かい くう"
800 for I=0 to 8:locate 1,I+4:print chr$(49+I)" " Z$(I)" " c
hr$(144+R(I)*8)" "::if R(I)then goto 820
810 for J=0 to 2:locate J*3+12,I+4:print right$("  "+num$(U(
I,J)),3):next
820 next:return
830 view 22,3,30,6:cls:view:locate 22,3:print "MONEY↓←" righ
t$("      "+num$(HM),5)
840 locate 22,5:print "SPY PLANE↓←←←←←" right$("     "+num$(H
S),5):return
850 view 22,8,30,12:cls:view:locate 22,8:mprint(4,5);"TANKSH
IPFIGHWEAPSPLA"
860 for I=0 to 4:locate 26,8+I:print right$("     "+num$(S(I)
),5):next:return
870 view 22,14,30,20:cls:view:locate 22,14:mprint(8,5);"1 MO
VE  2 BATTLE3 SPY   4 BUY   5 PASS  ":return
880 view 22,14,30,20:cls:view:locate 22,14:mprint(8,2);"1 AT
TACK2 ESCAPE":view 1,14,20,22:return
890 view 22,14,30,20:cls:view:locate 22,14:mprint(9,5);"1 TA
NK   2 SHIP   3 FIGHTER4 WEAPON 5 S-PLANE":view 1,14,20,22:r
eturn
900 print "■GAME IS OVER!":goto 920
910 print "■CONGRATULATIONS!"
920 sleep 5:goto 30
930 if err=25 then resume else err:errl
940 data "ほっかいど"",0,5a19191496,"とうほく  ",1,322d281964,"かんとう
",1,463c3c1efa
950 data "ほくりく  ",1,821e1e1e64,"とうかい  ",1,1e46641470,"ちゅうぶ"
",1,50505023af
960 data "きんき  ",1,6432461ec8,"せとうち  ",1,5a28280a96,"きゅうしゅう
",1,780a321496
```



▲《写真1》ゲーム・スタート!! 右の1～5のコマンドを選ぼう



▲《写真2》これがスパイ・コマンドを実行したところ。敵の強さがわかる



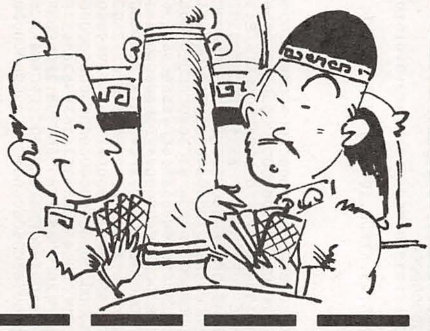
▲《写真3》これが戦闘モードだ!! 実際に弾が敵に向かって飛んで行く！

```
260 U(T,I)=U(T,I)+L:if U(T,I)>255 then U(T,I)=255
270 gosub 870:gosub 830:gosub 790
280 view 1,14,20,22:print "■のTURN"
290 J=-1:L=768:for I=0 to 8:A=U(I,0)+U(I,1)+U(I,2)
300 if R(I)then if A>J then J=A:F=I:goto 330
310 if KS=0 then goto 330 else B=rnd(H+3):if B=0 then KS=KS-
1:goto 310
320 if A<L then L=A:T=I
330 next:if J<L+L then goto 370
340 print "かげ"が" " Z$(T)"にせめてきた!"
350 for I=0 to 2:Z(I)=U(F,I)/2:U(F,I)=U(F,I)-Z(I):next
360 Z(3)=U(F,3):N=1:gosub 480:goto 420
370 if KS<15 then KS=KS+KM/S(3):KM=KM-(KM/S(3))*S(3):goto 42
0
380 repeat:T=rnd(8):until R(T)=1:L=256
390 for J=0 to 3:if U(T,J)<L then L=U(T,J):I=J
400 next:L=KM/S(I):KM=KM-S(I)*L:U(T,I)=U(T,I)+L
410 if U(T,I)>255 then U(T,I)=255
420 M=M+1+(M=12)*12:Y=Y-(M=1)
430 view:locate 22,1:print "AD" num$(Y)"-" right$("0"+num$(M
),2)
440 for I=0 to 8:if R(I)then KM=KM+U(I,4)*4 else HM=HM+U(I,4
)*8
450 next:if HM<0 then HM=32767 else if KM<0 then KM=32767
460 for I=0 to 4:S(I)=S(I)+rnd(50)-25:S(I)=S(I)-(S(I)<100)*2
5:next
470 gosub 850:gosub 830:goto 90
480 cls:locate 6,1:print "- VS   ◀"
490 locate 5,3:mprint(2,5);"▬  ||  ▮▮":locate 13,3:mprint(2
,5);"◢▶  ＼  ＼／"
500 gosub 720:gosub 880
510 for I=0 to 5:J=val(mid$("012122",I+1,1)):L=val(mid$("012
010",I+1,1))
520 loc 0 to N*40+56,J*16+24:move 0 to-N*40+96,L*16+24,1:gos
ub 740:loc 0 to 0,99
530 A=Z(J):B=Z(3):C=U(T,L):gosub 700:U(T,L)=C:gosub 720
540 loc 0 to-N*40+96,J*16+24:move 0 to N*40+56,L*16+24,1:gos
ub 740:loc 0 to 0,99
550 A=U(T,J):B=U(T,3):C=Z(L):gosub 700:Z(L)=C:gosub 720
560 next:I=Z(0)+Z(1)+Z(2):J=U(T,0)+U(T,1)+U(T,2)
570 if N then L=I:I=J:J=L
580 A$=inkey$:if(N=0)*(J=0 or I=J+J and K>0)or(N=1)*(I=0 or
A$="2" and H>0)then goto 600
590 if(N=0)*(I=0 or A$="2")or(N=1)*(J=0 or I>J+J)then goto 6
70 else if A$="1" then goto 510 else goto 580
600 R(T)=N:I=(N=1)-(N=0):H=H+I:K=K-I
610 if H=0 then return 900 else if K=0 then return 910
620 if N=0 then repeat:I=rnd(8):until R(I)=1:goto 640
630 input "■ど"こにに"るか":A$:I=val(A$)-1:if R(I)then goto 630
640 for J=0 to 2:U(I,J)=U(I,J)+U(T,J):U(T,J)=Z(J)
650 if U(T,J)>255 then U(T,J)=255
660 next:U(I,3)=(U(I,3)+U(T,3))/2:U(T,3)=Z(3):I=0:goto 680
670 for I=0 to 2:U(F,I)=U(F,I)+Z(I):next:I=1
680 I=abs(N-I):print "■" Z$(T);mid$("だ"っかいぼ"うえい",N*5+1,5)"に"
 mid$("せいこう しっぱ"い",I*5+1,5)"!"
690 gosub 870:goto 790
700 C=C-A*(B/4+12)/128:if C<0 then C=0
710 return
720 for A=0 to 2:locate N*15+1,A*2+3:print right$("  "+num$(
Z(A)),3)
730 locate-N*15+16,A*2+3:print right$("  "+num$(U(T,A)),3):n
```



★某かんずめのCMで，食べてもいないのに子供が「おいしいね～」と言っていた。(静岡県下田市・ひろいぐい15才)……【影：食べてもいないのに味がわかるとは，さすがはテレビにでている人だけはある。】

# MSX/MSX2/MSX2+用



ポーカー+マージャンの楽しさ？

# 北京（ペイチン）

土屋　晃人



## 内　容

中華風（ちゅうかふう）ポーカーという感じのゲームです。あがりかたはポーカーと変わりありませんが，一応，中華風ということで，役は中国漢字表示で，役の名は麻雀（まーじゃん）風にアレンジしてみました。もちろん，漢ロムは不要です。

## How To Play

最初に賭（か）け金を[↑][↓]で決めます。決定は[↵]です。つぎに，残したいカードを指定します。[→][←]で矢印を移動し，スペース・キーで決めます。キャンセルするときは，もう一度押します。[↵]で決定です。あとは，指をくわえて見ていれば，勝手にカードが交換され，カードが開きます。

ここからが普通のポーカーとちがうところです。カードが開かれてスペース・キーを押すと，ドラが開きます。もし，ドラと同じカードを持っていると勝ち点の2倍が持ち点から引かれてしまいます。錯和（ちょんぼ）や対子（といつ）乗一のときは関係ありませんが，倍率の高い役のときは，大ゾンをします。

ドラがなく，役が対子乗二以上のときは，ダブルアップのチャンスがあります。ダブルアップは，カードが8以上か7以下かを当てるというものです。8以上なら[B]，7以下なら[S]を押してください。当たれば，勝ち点が2倍になります。

なお，入力はすべて大文字で！

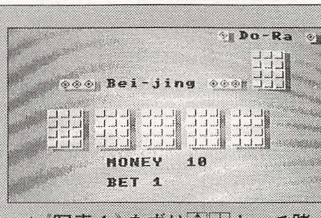
《第1表》役について

| 役 | 倍率 |
|---|---|
| ！！！！！（ロイヤルストレートフラッシュ） | ×500 |
| 清一通（ちんいっつー）！！（ストレートフラッシュ） | ×200 |
| 槓子乗一（かんつ）！（4カード） | ×100 |
| 清一色（ちんいつ）！（フラッシュ） | ×40 |
| 対々和（といといはー）（フルハウス） | ×25 |
| 一気通貫（いっきつうかん）（ストレート） | ×15 |
| 刻子乗一（こーつ）（3カード） | ×15 |
| 対子乗二（といつ）（2ペアー） | × 2 |
| 対子乗一（といつ）（1ペアー） | × 0 |
| 錯和（ちょんぼ）！（ノーペアー） | × 0 |

※Aと2は通し番号ではないので一通にはなりません。

《第1表》変数表

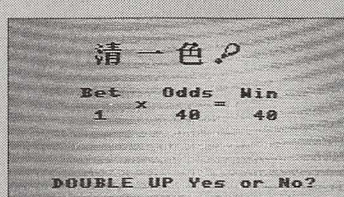
| 変数 | 用途 |
|---|---|
| V(0) | 賭け金 |
| V(1) | 倍率 |
| V(2) | 勝ち金 |
| M | 持ち金 |
| X | 矢印の座標 |
| S | スティック用 |
| I, J, K, T | ループ用 |
| R | 倍率READ用 |
| A$(n) | 持ちカードのマーク |
| B$(n) | 持ちカードの数 |
| C$(n) | 捨てカードのマーク |
| D$(n) | 捨てカードの数 |
| I$ | ドラ・ダブルアップカードのマーク |
| J$ | ドラ・ダブルアップカードの数 |
| R$ | 役，漢字データ用，キー入力用 |
| A$ | 読み込み用 |
| S$ | スプライト用 |
| D$ | キー入力消し用 |



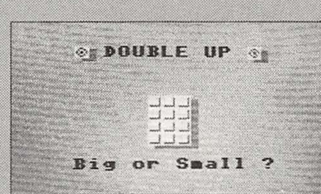

▲《写真1》まずは[↑][↓]キーで賭け金を設定する。最初の持ち金は10だ




▲《写真2》カードが配られた。残しておきたいカードをホールドしよう




▲《写真3》あがると役が漢字で表示される。賭け金×役の倍率が入る




▲《写真4》対子二乗以上であがれば，ダブルアップができるゾ!!

★MSX2で[CAP]キーと[カナ]キーとシフトキーを押しながらリターン・キーを連打すると隠れゲームがでてきます…というのはうそです。(兵庫県伊丹市・後藤久雄13才)……【影：変なこと教えるからまた1台壊れたゾ!!】

```
10 '●●● しょき せってい ●●●
20 SCREEN 1,3,0:WIDTH 30:COLOR 1,7,4:KEY OFF:R=RND(-TIME):DEFINT A-Y:DEFFNA(A)=R
ND(1)*A:X=1:M=10:V(0)=1:F$="ワルルレ"
30 E$="ネノハヒフヘホマミムメモヤ":G$="イイイリ":DEFFNB$=MID$("あいくけ",FNA(4)+1,1):DEFFNC$(C)=MID$(
E$,FNA(C)+1,1):FOR I=384 TO 976:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT I
40 FOR I=1 TO 14:READ A$,B$
50 FOR J=0 TO 7:VPOKE ASC(A$)*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXT J,I
60 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 8:VPOKE 1591+I*8+J,VPEEK(ASC(MID$("23456789ミJQKA",I,
1))*8+J-1):NEXT J,I
70 FOR J=0 TO 1:READ A$:FOR I=1 TO 8-(J=0)*24:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,
2))):NEXT I:SPRITE$(J)=S$:S$="":NEXT J
80 FOR I=0 TO 7:VPOKE 271-I,VPEEK(14368+I):NEXT I
90 '●●● めいん ぷろぐらむ ●●●
100 GOSUB 490:FOR I=0 TO 5:LOCATE I,6:PRINT" オオオロBei-jing オオオロ":NEXT I:LOCATE 6,
7:PRINTF$SPC(9)F$:V(0)=1:GOSUB 460:LOCATE 20,1:PRINT"オロDo-Ra オロ"
110 LOCATE 20,2:PRINT"ワレ      ワレ":FOR I=3 TO 6:LOCATE 23,I:PRINT G$:NEXT I:LOCAT
E 26,3:PRINT"ロ":LOCATE 23,7:PRINT F$
120 I$=FNB$:J$=FNC$(13):FOR I=1 TO 5:A$(I)=FNB$:B$(I)=FNC$(13):FOR J=0 TO I-1:IF
 A$(I)=A$(J) AND B$(I)=B$(J) THEN I=I-1:NEXT I ELSE NEXT J:NEXT I
130 LOCATE 10,16:PRINT"BET";V(0):S=STICK(0):V(0)=V(0)-(S=1 AND V(0)<M)+(S=5 AND
V(0)>1):IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 130 ELSE M=M-V(0):FOR I=0 TO 2:LOCATE 7,14+I:PR
INT SPC(20):NEXT I:TIME=0:GOSUB 510
140 PUT SPRITE 1,(X*32+20,105),7+(TIME¥20MOD2):FOR J=0 TO 100:NEXT J:S=STICK(0):
X=X+(S=7 AND X>1)-(S=3 AND X<5):IF STRIG(0) THEN GOSUB 450:A(X)=(A(X)+1)MOD2:LOC
ATE 2+X*4,8:PRINT CHR$(32+A(X)):GOTO 140 ELSE IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 140
150 PUT SPRITE 1,(0,209):LOCATE 6,8:PRINT SPC(17):II=0:FOR I=1 TO 5:IF A(I)=1 TH
EN NEXT I:GOTO 190
160 II=II+1:C$(II)=A$(I):D$(II)=B$(I)
170 A$(I)=FNB$:B$(I)=FNC$(13):FOR J=1 TO 5:IF I=J THEN NEXT J:GOTO 190
180 IF (A$(I)=A$(J) AND B$(I)=B$(J)) OR (A$(I)=C$(J) AND B$(I)=D$(J)) THEN 170 E
LSE NEXT J,I
190 FOR I=1 TO 5:FOR J=I TO 5:IF I=J THEN NEXT J:GOTO 210
200 IF INSTR(E$,B$(I))>INSTR(E$,B$(J)) THEN SWAP A$(I),A$(J):SWAP B$(I),B$(J):I=
I-1:NEXT I ELSE NEXT J,I
210 GOSUB 460:SOUND 0,10:SOUND 2,30:SOUND 4,50:GOSUB 510
220 FOR I=2 TO 5:IF A$(1)=A$(I) THEN NEXT I:V(1)=6
230 FOR I=1 TO 4:IF B$(I)=B$(I+1) THEN V(1)=V(1)+1-(B$(I)=B$(I+2))
240 NEXT I
250 FOR I=1 TO 4:IF INSTR(E$,B$(1))+I=INSTR(E$,B$(I+1)) THEN NEXT I:V(1)=7-(V(1)
=6):FOR J=2 TO 5:IF V(1)=8 AND A$(1)=A$(J) THEN V(1)=9
260 RESTORE 610:FOR I=0 TO V(1):READ R,R$:NEXT I:V(1)=R:FOR I=1 TO 5:RESTORE 650
:FOR K=1 TO INSTR("123456789ABCDEFGH",MID$(R$,I,1)):READ A$:NEXT K:FOR J=0 TO 31
:VPOKE 1384+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
270 GOSUB 500:LOCATE 23,3:PRINT"ォゥォリ"SPC(26)"ェ";I$;"ェリ"SPC(26)"ェ";J$;"ェ":LOCATE2
3,6:PRINT"ォゥォ":FOR I=0 TO 600:NEXT I
280 FOR J=1 TO 5:IF I$<>A$(J) OR J$<>B$(J) THEN NEXT J:GOTO 310 ELSE GOSUB 470:F
OR T=0 TO 99:PUT SPRITE 0,(16+J*32,71),FNA(16),(TMOD2)*2:NEXT T:GOSUB 500
290 GOSUB 480:COLOR 15,1:LOCATE 12,8:PRINT"Do-Ra":RESTORE 630:V(1)=-V(1)*2:GOSUB
 300:GOTO 340
300 V(2)=V(0)*V(1):FOR I=0 TO 2:READ R$:LOCATE 6+I*6,10:PRINT R$:LOCATE 6+I*6+(V
(1)>99),12:PRINT V(I):LOCATE 10+I*6,11:PRINT MID$("x= ",I+1,1):GOSUB 520:FOR JJ=
0 TO 180:D$=INKEY$:NEXT JJ,I:RETURN
310 GOSUB 500:GOSUB 480:LOCATE 7,6:PRINT"アウ オキ ケサ スソ チテ"SPC(16)"イエ カク コシ セタ ツト"
320 RESTORE 620:GOSUB 300
330 IF V(2)>0 THEN LOCATE 4,18:PRINT"DOUBLE UP Yes or No?":FOR I=0 TO 1:R$=INKEY
$:I=-(R$="N"):IF R$="Y" THEN GOSUB 370 ELSE NEXT I:LOCATE 4,18:PRINT SPC(20)
340 M=M+V(2):ON -(M<1) GOSUB 470:LOCATE 11,16:PRINT"MONEY";M:FOR I=0 TO 5:V(I)=0
:X=1:C$(I)="":D$(I)="":A(I)=0
350 NEXT I:FOR I=0 TO 2400:NEXT I:FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,0:PRINT CHR$(27)"L":NEX
T I:COLOR 1,7:IF M>0 THEN 100 ELSE 440
360 '●●● だぶる あっぷ ●●●
370 GOSUB 480:GOSUB 490:FOR I=0 TO 7:LOCATE I,3:PRINT" オロDOUBLE UP オロ":NEXT I:LO
CATE 8,4:PRINT"ワレ"SPC(10)"ワレ":FOR I=0 TO 3:LOCATE 13,7+I:PRINT G$:NEXT I:LOCATE
16,7:PRINT"ロ":LOCATE 13,11:PRINT F$
380 I$=FNB$:J$=FNC$(12):LOCATE 8,12:PRINT"Big or Small ?"
390 R$=INKEY$:IF R$<>"S" AND R$<>"B" THEN 390 ELSE Q=INSTR("SB",R$):W=INSTR(E$,J
$)¥7+1:LOCATE 13,7:PRINT"ォゥォ":LOCATE 13,8:PRINT"ェ";I$;"ェ":LOCATE 13,9:PRINT"ェ";J
$;"ェ":LOCATE 13,10:PRINT"ォゥォ"
400 IF Q=W THEN FOR I=0 TO 9:LOCATE 3+I,14:PRINT" Wi"SPC(18-I*2)"n ":NEXT I:GOSU
B 450:V(2)=V(2)*2 ELSE GOSUB 470:FOR I=0 TO 9:LOCATE 13-I,14:PRINT"Lo"SPC(I*2)"s
e":NEXT I:V(2)=0:RETURN
410 LOCATE 12,5:PRINT"win"V(2):FOR I=0 TO 3000:NEXT I:LOCATE 5,18:PRINT"Try Agai
n Yes OR No ?"
420 R$=INKEY$:IF R$="Y" THEN 370 ELSE IF R$="N" THEN RETURN ELSE 420
430 '●●● げーむ おーばー そのた しょり ●●●
440 A$(0)=" Game Over ....":A$(1)=" Try again to win ....":FOR T=0 TO 1:FOR J=0
 TO 7-T*4:LOCATE J,12+T*2:PRINT A$(T):NEXT J:GOSUB 520:FOR K=0 TO 300:NEXT K,T:GO
SUB 500:M=10:GOSUB 480:GOTO 100
450 FOR I=0 TO 13:SOUND I,VAL("&H"+MID$("340338034003003810101050509",I*2+1,2))
:NEXT I:RETURN
460 LOCATE5,9:PRINT"イイイロイイイロイイイロイイイロイイイロ":FOR I=1 TO 3:LOCATE 5,9+I:PRINT G$G$G$
G$G$:NEXT I:LOCATE 5,13:PRINT F$F$F$F$F$:LOCATE 10,14:PRINT"MONEY "M
470 FOR I=0 TO 13:SOUND I,VAL("&H"+MID$("A00FB40FBE0F0038101010FAFA09",I*2+1,2))
:NEXT I:RETURN
480 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,23:PRINT:NEXT I:RETURN
490 VPOKE 8196,71:VPOKE 8210,31:VPOKE 8211,143:VPOKE 8212,143:VPOKE 8213,47:VPOK
E 8217,31:VPOKE 8218,31:VPOKE 8219,71:RETURN
500 LOCATE 8,16:PRINT"HIT SPACE KEY":IF STRIG(0)=0 THEN 500 ELSE LOCATE 7,16:PRI
NT SPC(15):RETURN
510 LOCATE 5,9:PRINT"ォゥォロォゥォロォゥォロォゥォロォゥォロ":LOCATE 5,12:PRINT"ォゥォリォゥォリォゥォリォゥォリォゥォ
リ":FOR I=1 TO 5:LOCATE I*4+1,10:PRINT"ェ";A$(I);"ェリ":LOCATE I*4+1,11:PRINT"ェ";B$(
I);"ェリ":NEXT I:RETURN
520 FOR J=0 TO 13:SOUND J,VAL("&H"+MID$("340338034003003810101010101003",J*2+1,2))
:NEXT J:RETURN
530 FOR J=0 TO 13:SOUND J,VAL("&H"+MID$("FF00FF00FF00FFFAFAFAFFF008",J*2+1,2)):N
EXT J:RETURN
540 '●●● きゃらくた そのた でーた ●●●
550 DATA あ,183C7EFFFF3CFF00,い,3C3CFFFFDB187E00,く,66FFFFFF7E3C1800
560 DATA け,183C7EFF7E3C1800,ミ,66EB6B6B6B6BF600,イ,0002020202027E00
570 DATA ゥ,0000009999000000,ェ,1800001818000018,ォ,0018245a5a241800
580 DATA リ,F0F0F0F0F0F0F0F0,ル,FFFF000000000000,レ,F0F0000000000000
590 DATA ロ,0000F0F0F0F0F0F0,ワ,0F0F000000000000
600 DATA FFC0808080808080808080808080C0FFF03010101010101010101010101030F0,182C46
EF2C2C2C18
610 DATA 0,GEHDD,0,69F1D,2,69F2D,5,89F1D,25,67EDD,100,39F1H,40,514HD,15,1ABCD,20
0,51BHH,500,HHHHH
620 DATA Bet,Odds,Win
630 DATA Bet,Odds,Lose
640 '●●● かんじ でーた ●●●
650 DATA 000000000000007F000000000000000000000000000000CFF000000000000000
660 DATA 00001F000000000000000000000007F0060F000000000000000000000000CFF
670 DATA 181C1818FF383C7E5EDA989818181904FE3032FF00FEC6FEC6FEC6FE48E683
680 DATA 060F0C1830FF3030303F303030301F0F30F8386086FE868686FE06000202FFFE
690 DATA 00433031806F7033038393D37363634360FC60F860FE00FC0CFC0CFC0C0C7C18
700 DATA 03FF03034726361E0E1F1B19303060C00686067F0606463636060606063E0C
710 DATA 0000000C07070E18740703010100000000000000030F83C3060C0C0E0C0000000
720 DATA 181818FF1818B2E63C1933C60C1C36E306066666666666666666666606063E0C
730 DATA 007F0001010101FF01010101010 11F030CFE1CB0C08086FF808080808080800 0
740 DATA 0C0E1F38E7007F000000000000000000030F800C018FC1C181818180C0C0C06
750 DATA 4330381803031BFB1B1B1B1B1B3CE761F818B060FE2626FE26FE26263E0CFFFE
760 DATA 1F19FF191F001F181919191919030E78F89AFF98F800F818D898989898601E0C
770 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
780 DATA 061FEC0C0CFF1C3E3F7D6DCC8C0C0C0C0000437F636363636363636363637F6300
790 DATA 00033F01FF010DFD0D7DED03070D39F130F8F886FF80B6BFB0B19FC0F0BF8E86
800 DATA 6030337FC03C19187E18181A1E1C1C18006C6CFE6C6CFF00C6FFC6C6FEC6C6FE
810 DATA 0000010102020202040E0F0C60B0F06000788C060606061CF8E000000000000000
```

★最近，骨折のため入院してたけど，入院中の唯一の楽しみがベーマガを読むことだった。こんな僕って変でしょうか？(愛媛県新居浜市・オームの法則14才)……【編：これからも，ますます楽しくなるからよろしくネ／】

# MSX/MSX2/MSX2+用



ワープゾーンをうまく使いこなせ!!

# WARPING（ワーピング） WORLD（ワールド）

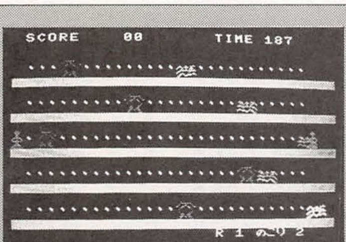
福井　豊幸



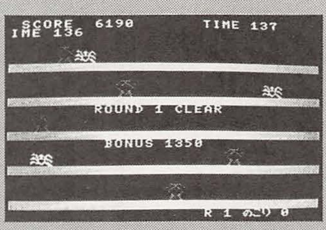
## 内容

白いカニをカーソル・キーの←→で動かして，ドットをすべて取ってください。上下へ移動するには，転送機（てんそうき）（緑色）のところで，スペース・キーを押します。すると，別のところへ転送されます。どこに転送されるかは決まっています。高次のラウンドになると，意地（いじ）の悪いものもでてくるので注意してください。

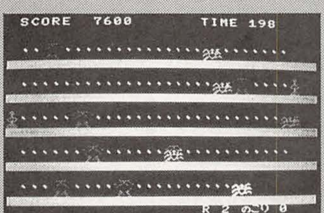
また赤いカニにふれるとアウトですが，両はしにひとつずつでるパワーエサを取れば一定期間やっつけることができます（このとき敵は青くなる）。一度やっつけると，その面では復活することはありません。ですからパワーエサを取って，何回もワープして，どんどん敵をやっつけましょう。3回敵につかまったり，タイムアウトになると，ゲーム・オーバーです。




▲《写真1》ゲーム・スタート!!一番下にいるカニを動かしてドットを取れ!!




▲《写真2》すべてのドットを取ればラウンド・クリアボーナス点が入る




▲《写真3》これはラウンド2。ワープの飛び先を把握（はあく）しないとむずかしい




▲《写真4》敵のカニにつかまるか，TIMEが0になるとのこり－1

## 最後に

ゲーム・オーバー時にカーソル・キーを押しながらスタートすると，コンティニューができます。

テクニックとしては，敵はランダムで方向転換しているので，反射神経がよければ，よけられるということです。それと，パワーエサを取るときは，できるだけ敵が転送機（てんそうき）の近くにきたときに取ります。そうすれば，4ひきやっつけることも可能です。

**《第1表》変数表**

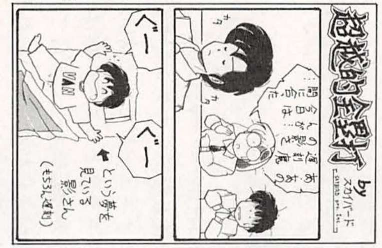
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X,Y | 自分の座標 |
| M | ミスの数 |
| SC | スコア |
| T | カウンタ(メインを通るとカウントされる) |
| TP | パワーエサを取ったときのカウンタの記録 |
| GA | その面で取らなければならないドット数 |
| GA | 現在のドット数 |
| R | ラウンド |
| P(I),Q(I) | 敵座標　1≦I≦4 |
| TT(I) | 敵移動量　＋1or－1 |
| TF(I) | 敵の生死　0…生　1…死 |
| SS | 敵の状態 1…ふつう　－1…パワーエサ時 |
| DI(I) | 転送機のデータ |
| DN | 転送機の数 |
| DX(I),DY(I) | 転送機の座標　D＄(I)から算出 |
| DJ(I) | どこに転送されるか |

★近所のキャロットハウスでアサルトのポスターをたのんだら，ワンダーモモのがきた。で，今，家にはメルヘンメイズのがはってある。何か変だ。(埼玉県草加市・早瀬納尾14才)……【見城：よかったじゃない!!】

# CHECKER FLAG

編：ワープゾーンをうまく利用したゲームですね。

Dr.D：ワープする場所がそれぞれ決まっているのはなかなかいいゾ。このゲームではワープ先をランダムにすると今ほどおもしろいものにはならなかったじゃろう。逆に，敵のカニの動きをランダムにしたのはいい。追いかけだとつねに一定の攻略パターンでクリアできてしまうからな。




by スカイバード

評…うひゃー(影)

WARPING WORLDのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 510:M=0:SC=0:R=1
20 T=0:TP=0:SS=1:X=29:Y=19:GB=0:Z$(1)="ｱｲ"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ｳｴ":Z$(2)
="ｸ"+CHR$(29)+CHR$(31)+"ｹ"
30 CLS:FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXTI:GOSUB 360
40 FOR I=1 TO 4:P(I)=RND(1)*25+3:Q(I)=4*(I-1)+3:TT(I)=(-1)^INT(RND(1)*9):TF(I)=0
:NEXT
50 FORI=5TO21STEP4:LOCATE 0,I:PRINTSTRING$(32,CHR$(200)):NEXT
60 FORI=3TO19STEP4:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(27,CHR$(192)):NEXTI
70 FORI=0TO1:LOCATEI*28+1,3+(INT(RND(1)*3)+1)*4:PRINTZ$(2):NEXTI
80 DN=VAL(MID$(D$(R),1,2))
90 FOR I=1 TO DN:DX(I)=VAL(MID$(D$(R),3+(I-1)*6,2)):DY(I)=VAL(MID$(D$(R),5+(I-1)
*6,2)):DJ(I)=VAL(MID$(D$(R),7+(I-1)*6,2)):NEXT
100 FOR I=1 TO DN:LOCATE DX(I),DY(I):PRINT Z$(1):NEXT
110 GA=135-DN*2:LOCATE20,22:PRINT"R"R"のこり"2-M:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,0
120 PLAY"S8M50006L32FEFEGGG"
130 '●●●●● MAIN ●●●●●
140 SPRITEON:T=T+1:IFTMOD10=0THENLOCATE20,0:A=200-T/10:PRINTUSING"TIME ###";A:IF
A=0THEN410
150 IF SS=-1 AND T-TP=60 THEN PLAY"S8M3000L32O5CFA":SS=1:FORI=1TO4:IFTF(I)=0THEN
PUTSPRITEI,(P(I)*8,Q(I)*8),8,0:NEXTIELSENEXTI
160 ST=STICK(0):IFST=0THEN230
170 X=X+(ST=7ANDX>1)-(ST=3ANDX<30)
180 V=VPEEK(&H1800+X-(ST=3)+Y*32)
190 IF V=32 THEN 220
200 IF V=192 THEN LOCATE X-(ST=3),Y:PRINT" ":PLAY"S8M5000L64O6G":SC=SC+1:GOSUB36
0:GB=GB+1:IFGA=GBTHEN470
210 IF V=184 THEN PLAY"S8M3000O5L32CFA":LOCATE X-(ST=3),Y:PRINT" "+CHR$(29)+CHR$
(31)+" ":SS=-1:TP=T:SC=SC+100:GOSUB360
220 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,TMOD2
230 IF STRIG(0)=0 THEN 290
240 FOR I=1 TO DN
250 IF ((DX(I)=X)*(DY(I)=Y))=0 THEN 280
260 Y=DY(DJ(I)):X=DX(DJ(I)):PUTSPRITE0,(0,209):SPRITE OFF
270 FORJ=0TO20:PUTSPRITE5,(X*8+RND(1)*15,Y*8+RND(1)*15),RND(1)*15,2:NEXTJ:PUTSPR
ITE5,(0,209):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,0:I=DN
280 NEXT I
290 '===TEKI
300 I=(TMOD4)+1:IF TF(I)=1 THEN 130
310 P(I)=P(I)+TT(I):IF P(I)>30 OR P(I)<2 THEN TT(I)=-TT(I):P(I)=P(I)+TT(I)
320 IF RND(1)>.95 THEN TT(I)=-TT(I)
330 PUTSPRITEI,(P(I)*8,Q(I)*8),8+(SS=-1)*3,-(TMOD8<4)
340 GOTO 130
350 '===SCORE PUT
360 LOCATE2,0:PRINTUSING"SCORE#####0";SC:RETURN
370 '===SPRITE
380 SPRITE OFF:IFSS=1THEN410
390 SC=SC+100:GOSUB360
400 AA=(Y-3)/4+1:PUTSPRITEAA,(0,209):TF(AA)=1:PLAY"S8M500L20O6CDC":RETURN
410 '●●●●● MISS ●●●●●
420 M=M+1:IFM<3THENPLAY"S8M5000O5L8FEDCEDCD":FORI=0TO4000:NEXT:GOTO 20
430 PLAY"S8M500L8O5GFEFEDCCCC":LOCATE 11,14:PRINT " GAME OVER ":LOCATE 4,18:PRIN
T" HIT SPACE KEY TO START!! "
440 IF SC>HI THEN HI=SC
450 LOCATE10,9:PRINTUSING"SCORE #####0";SC:LOCATE10,10:PRINTUSING"HI-SC #####0";
HI
460 IF STRIG(0) THEN M=0:SC=0:IF STICK(0) THEN 20 ELSE R=1:GOTO 20 ELSE 460
470 '●●●●● CLEAR ●●●●●
480 PLAY"S8M5000L12O5CEGDFAEGBO6CCCC
490 A=200-T/10:LOCATE8,10:PRINT" ROUND";R;"CLEAR ":LOCATE9,14:PRINTUSING" BONUS
###0";A:SC=SC+A
500 IFR<>8THENFORI=0TO6000:NEXT:R=R+1:GOTO 20ELSELOCATE12,18:PRINT"END:end:END":
END
510 '●●●●● RUN ●●●●●
```

```
520 SCREEN 1,2:COLOR 15,1,1:KEYOFF:DEFINT A-Z:WIDTH32:SPRITE$(2)="たたた"
530 Z$(1)="ｱｲ"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ｳｴ":Z$(2)="ｸ"+CHR$(29)+CHR$(31)+"ｹ"
540 DIM DX(20),DY(20),DJ(20):ONSPRITEGOSUB370:HI=500
550 FORI=0TO1:B$="":FORJ=0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=
B$:NEXTI
560 FORI=0TO7:READA$:A=ASC(A$)*8:FORJ=ATOA+7:READB$:VPOKEJ,VAL("&H"+B$):NEXTJ,I
570 FORI=0TO3:READA$,B$:VPOKE&H2000+VAL("&H"+A$),VAL("&H"+B$):NEXTI
580 FORI=1TO8:READD$(I):NEXTI
590 RETURN
600 '●●●●● DATA ●●●●●
610 DATA 00,00,00,00,31,7B,CD,8D,3F,74,C4,9E,3B,71,E0,80,00,00,00,04,9E,D0,B4,BE
,FF,30,26,7F,F1,80,00,00
620 DATA 00,00,00,20,79,0B,2D,75,FF,0C,64,FE,8F,01,00,00,00,00,00,00,8C,DE,B3,B1
,FC,2E,23,79,DC,8E,07,01
630 DATA ｱ,08,0F,11,21,C6,0C,10,20
640 DATA ｲ,10,F0,88,84,63,30,08,04
650 DATA ｳ,20,10,0C,0E,0E,1D,18,38
660 DATA ｴ,04,08,30,70,70,B8,18,1C
670 DATA ｸ,18,3C,3C,18,18,18,7E,C3
680 DATA ｹ,DB,7E,18,18,3C,7E,D5,FF
690 DATA ﾈ,FF,FB,E5,DB,AD,D7,B9,FF
700 DATA ﾀ,00,00,00,00,00,10,18,08
710 DATA 16,C0,17,80,18,F0,19,54
720 DATA "0505030511070403110222150116190З"
730 DATA "07040305230705071101081506161503051902111904"
740 DATA "09020302260304080701200706141103081508201505021909261907"
750 DATA "07180307100706150707200701041103081507201905"
760 DATA "08220308020708260701031102251108041508241505111906"
770 DATA "1504030224030403071425070708111510110812110914110716110618110220111503
151525150404190524191З"
780 DATA "1408031012030727030607070112071027070306110512110126111007151123151003
1904111902201910"
790 DATA "2003030212030318030427030104070113070117070326071505110714111216110425
1117041520101518201505261511031906111902191904251905"
```

★私は，バッテリー・バックアップのソフトを猫にけとばされ，今までの記録が消えてしまいました。ちなみに猫の名前は『影』といいます。（福島県安達郡・東和の武藤14才）……【影：御主人思いのいい猫じゃないか！】

# MSX/MSX2/MSX2+用



波動砲も撃てる究極(きゅうきょく)のシューティング

# M-TYPE(エムタイプ)

熊谷　樹範

## 遊びかた

タイトル画面がでたらスペース・キーでスタートです。

自機をカーソル・キーで操作して，スペース・キーで敵機を破壊(はかい)してください。

スペース・キーを押しっぱなしにするとその時間に比例した大きさ(下に青いバーで表示される)の波動砲(はどうほう)が撃てます。

波動砲は貫通力(かんつうりょく)があるので，一直線に並んでいる敵に使うと有効です。

一定距離進むとクリアで，少しずつむずかしくなっていきます。

## 入力方法

まずマシン語データのプログラム(**リスト1**)を入力してセーブ。つぎにメインのBASIC(**リスト2**)を入力してセーブしてください。ゲームをするときはマシン語データ・プログラム（**リスト1**）をロード後，実行すると，データを書き込んだ後，自動的にメイン・プログラムをロードするので，それを実行するとゲームがはじまります。

## 終わりに

最初はボスキャラをつけ，フォースをつけ反射レーザーぐらいは撃てるようにする予定だったのですが，共通一次が迫(せま)っているので（何を隠そう僕は受験生）やむを得ずあきらめました。また，たまに弾が（別にしゃれではない）すり抜けることや，効果音が消えないことがありますが，これらを直そうとすると，プログラムの途中に挿入(そうにゅう)しなければならない（これはハンド・アセンブルをしている者にとっては恐怖である）ので，お許しください。

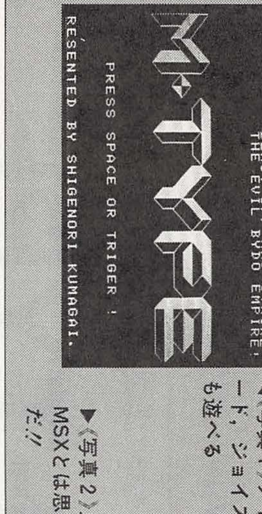
★

★　　★

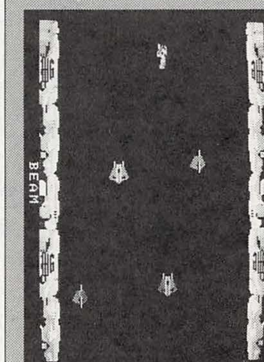
《リスト1》M-TYPEのマシン語・データのプログラム・リスト

```
10 '********************************
20 '*          M-TYPE              *
30 '*     DATA SETTING PROGRAM     *
40 '********************************
50 CLEAR300,&HBFFF
60 SCREEN0:COLOR ,1:CLS
70 PRINT"Now writing character data."
80 DEFINTA-Z
90 FORI=&HC000TO&HCFFF:POKEI,0:NEXT
100 D=&H5C*8+&HC000
110 READA$:IFA$="x"THEN120ELSEPOKED,VAL("&H"+A$):D=D+1:GOTO 110
120 D=&H5C*8+&HC800
130 READA$:IFA$="x"THEN140ELSEPOKED,VAL("&H"+A$):D=D+1:GOTO 130
140 RESTORE:D=&HA0*8-1+&HC000
150 READA$:IFA$="x"THEN160ELSEPOKED,VAL("&H"+A$):D=D-1:GOTO 150
160 D=&HA0*8-1+&HC800
170 READA$:IFA$="x"THEN180ELSEPOKED,VAL("&H"+A$):D=D-1:GOTO 170
180 D=&HA0*8+&HC000
190 READA$:IFA$="x"THEN200ELSEPOKED,VAL("&H"+A$):D=D+1:GOTO 190
200 D=&HA0*8+&HC800
210 READA$:IFA$="x"THEN920ELSEPOKED,VAL("&H"+A$):D=D+1:GOTO 210
220 '------------- WALL -----------
230 DATA 7,80,FF,7F,3F,0,0,3,F8,0,F8,0,F8,0,F8,0,FF,80,FF,FF,FF,3,1,F0,83,80,87,
FC,87,FC,87,0
240 DATA 80,80,FF,FF,C6,8F,C0,7F,80,7F,0,7F,0,CF,FF,0,0,0,FF,FF,3,7B,1,FF,0,7F,0
,7F,0,F,FF,0
250 DATA 0,E7,E7,E7,F9,FE,FF,7F,80,80,F8,84,86,1,83,0,0,F0,3,FE,FE,7F,9F,E0,F8,7
F,3F,0,0,2B,3,0
260 DATA 7,3F,7F,FF,E0,E0,DF,F,7,3,F8,0,3F,FF,0,0,0,0,0,15,15,15,F8,F0,E0,C0,1,3
,EF,27,66,0
270 DATA 7,C0,FF,FF,0,0,F,0,0,0,90,F8,FC,F8,C,0,0,FF,FF,3,FD,1,0,80,43,3C,0,1,3,
FE,0,0
280 DATA 0,0,FF,FF,FF,80,80,80,30,78,84,86,87,87,3,0,0,0,3,1,1,0,0,FF,F0,E0,9,1D
,A1,91,BB,0
290 DATA FC,E0,80,80,7,F,FC,80,0,C0,1,3,7,7,7,0,7,7F,0,80,0,3,0,0,0,0,0,0,80,0,0
,0
300 DATA F,1,0,0,FC,F8,F9,C,C,C,C,6,3,6C,6C,0,3,3,15,EA,7,7,7,3,1,1,1,1,7,1,3,0
310 DATA 0,E0,1,F0,FC,3,0,7F,3F,3E,3C,0,18,30,18,0,x
320 DATA F1,1F,75,7D,7D,75,75,15,75,75,75,75,75,75,75,71,F1,F7,75,75,75,75,75,15
,D1,D1,D5,D6,D5,D6,D5,71
330 DATA F1,7F,75,75,71,71,71,75,51,75,71,71,71,76,75,71,71,7F,75,75,71,51,51,75
,71,51,71,51,71,76,75,71
340 DATA 71,F5,75,75,75,75,75,75,15,15,15,15,15,71,71,71,71,F1,1F,71,71,75,75,75
,75,75,75,75,75,D5,D5,71
350 DATA F1,F1,71,75,7F,7F,75,75,75,71,75,75,15,15,71,71,7F,77,77,D7,DF,DF,75,75
,75,75,15,15,61,61,61,61
360 DATA F1,7F,75,75,75,75,F5,F5,75,75,65,15,15,17,71,71,7F,75,75,7F,7D,D7,77,57
,D5,D5,75,D5,D5,D1,71,71
370 DATA 71,1F,75,75,75,75,D5,D5,15,15,15,15,15,1D,61,71,71,71,1F,17,F7,75,75,75
,75,75,D5,15,61,61,61,71
380 DATA 1F,1F,15,1F,7F,7F,75,75,75,D1,F1,F1,F1,F1,F1,71,1F,7F,75,F7,77,75,75,75
,75,71,FF,7F,FE,7E,7E,71
390 DATA F1,7F,75,77,7F,7F,7F,F5,F5,F5,FD,F1,F1,61,61,71,1F,F7,15,71,7F,7F,15,D5
,D5,D5,D5,D5,D5,1D,6D,71
400 DATA 71,F1,15,7F,7F,F7,77,71,71,71,D1,71,61,61,61,71,x
410 '----------- R-9 --------------
420 DATA 3E,4C,1F,59,2F,28,E9,7,0,3,F1,F8,BF,3,0,0
430 DATA 1F,1F,FC,7,3,0,7D,2,1,6,3C,4E,9F,9F,C1,C,80,60,0,38,FE,8E,C1,48,EF,6C,8
0,FC,70,1,1,1
440 DATA C0,3,C,B3,B3,80,C7,D0,B0,60,C0,E0,F8,9C,87,C0,0,0,3,3,3,3,1,1,C8,C4,C0,
F0,F0,C0,F0,F8
450 DATA C0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,3,1,2,7,F,FC,FE,FE,BE,9D,FB,67,83,0,0,0,0,80,0,8
0,C0
460 DATA 7F,E7,7E,C3,C3,7E,E7,7F,DF,DF,0,0,0,0,DF,DF,3C,7F,FD,7E,3C,C1,47,3C,0,D
F,DF,80,80,5F,0,0
470 DATA 7E,C3,7C,2,2,83,C3,7E,0,0,0,20,20,0,0,0,3C,B8,C1,C3,81,FD,7F,3C,0,0,A0,
80,80,20,20,0
480 DATA 1,2,E,3F,7F,7F,3F,2F,31,7B,79,79,39,39,71,D9,C0,E0,F1,1F,9E,EC,E8,F0,B8
,BC,F0,70,F8,FC,FC,FC
490 DATA 0,0,0,3D,C7,0,0,0,0,7,FF,F0,E0,FF,7,0,78,FE,F,3,3,F,FE,78,0,0,A,54,54,A
,0,0
500 DATA 0,0,3,77,DF,3,0,0,0,38,FE,87,7,FE,38,0
510 DATA 1,7,1F,1E,6,1E,1D,3F,1C,3F,1F,1,F,1F,36,7F,80,80,0,0,FD,9F,AD,50,B6,CF,
EF,E0,F0,FC,D8,FC
520 DATA 4,2,1,1F,1B,90,59,3B,3F,16,7D,DB,7,7,3,1,10,30,A0,F0,B0,EC,DE,BF,BF,7E,
DC,E0,E0,E0,C0,80
530 DATA 18,C,6,1F,1F,1E,33,61,61,33,1E,1F,1F,6,C,18,0,0,7E,3F,BF,BF,DE,E8,E8,DE
```

★はっきり言って，僕はつぐ美さんにほれました。ちなみに僕の机の上には，ベーマガに書いてあるCGを切り取ったものがはってあります。(茨城県水戸市・LIN16才)……【つぐ美：ほんとに!!うれしいわー!】




◀《写真1》タイトル画面。キーボード，ジョイスティックどちらでも遊べる




▶《写真2》見よ!!この画面を!! MSXとは思えないぐらいきれいだ!!

```
.BF,BF,3F,7E,0,0
540 DATA 1,3,7,7,DB,7D,16,3F,3B,59,90,1B,1F,1,2,4,80,C0,E0,E0,E0,DC,7E,BF,BF,DE,
EC,B0,F0,A0,30,10
550 DATA 0,0,A,AB,AB,A,0,0,00,18,3C,7E,7E,3C,18,00
560 DATA 43,CF,1F,BF,7F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,7F,FF,FF,4F,13,CC,F2,FB,FC,FE,FE,FF,FF
,FF,FF,FE,FF,FC,FF,F6,C0
570 DATA 3,F,19,30,60,40,0,0,0,0,40,60,30,19,F,3,C0,F0,F8,7C,3E,1E,1F,1F,1F,1F,1
E,3E,7C,F8,F0,C0
580 DATA 3,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,3,C0,30,18,C,6,6,3,3,3,3,6,6,C,18,30,C0
590 DATA 0,FF,7E,0,1F,F,1,6,3,3,3,7,1,1F,3F,7F,0,FC,DC,7C,B0,E8,C8,70,C0,C0,C0,C
0,C0,80,C0,F0
600 DATA 0,0,3,F,F,F,3F,38,38,3F,F,F,F,3,0,0,30,F8,F8,C8,EC,EC,FE,FF,FF,FE,EC,EC
,C8,F8,F8,30
610 DATA 0,0,0,3,F,1F,F0,F,F,F,F,3,0,0,0,0,0,E0,F0,F8,DC,0,0,DC,F8,F8,F8,F0,30
,0,0
620 DATA 7F,38,1C,C,7,7,F,7,7,7,7,3,7,C,18,30,FE,7C,F8,F0,E0,E0,F0,E0,E0,E0,E0,C
0,80,0,0,0
630 DATA 3,F,1F,3E,78,70,F1,E3,E3,F1,70,78,3E,1F,F,3,C0,F0,F8,7C,1E,E,8F,C7,C7,8
F,E,1E,7C,F8,F0,C0
640 DATA 3,F,1C,38,73,67,CF,CF,CF,CF,67,73,38,1C,F,3,C0,F0,38,1C,CE,E6,F3,F3,F3,
F3,E6,CE,1C,38,F0,C0
650 DATA 1F,F7,6C,70,6,86,C0,3F,80,80,E0,FC,2,2,2,C0,78,7E,1D,7F,DF,F9,D7,19,0,0
,FE,0,F0,FF,80,0,x
660 '-------- COLOR DATA ----------
670 DATA F1,F1,F1,F1,E1,6F,F1,F1,F1,15,F5,F5,F1,F1,F1,F1
680 DATA B1,61,67,71,71,61,F1,17,B1,B1,61,61,61,61,D6,6D,B1,B1,61,61,61,6D,D1,E1
,71,41,61,61,61,71,B1,B1
690 DATA 7D,1D,71,B6,B6,B6,61,71,61,61,B1,B1,B1,B1,B1,B1,E1,E1,E1,61,61,61,61,61
,71,71,61,61,61,61,61,61
700 DATA 61,61,61,61,61,61,61,61,B1,B1,B1,B1,61,61,61,61,61,61,61,61,61,61,61,61
,61,61,61,61,61,61,61,61
710 DATA F1,F6,61,6A,6B,61,F6,F1,F4,F4,F1,F1,F1,F1,F4,F4,F1,F1,F1,F6,FA,6A,6A,61
,F1,F4,F4,61,61,F6,F1,F1
720 DATA 61,6A,F6,4F,4F,6F,6A,61,F1,F1,F1,4F,4F,F1,F1,F1,61,A6,6A,AF,6F,F1,F1,F1
,F1,F1,6F,61,61,4F,4F,F1
730 DATA 71,F1,F1,A1,A1,A1,A1,61,A6,A6,A1,A1,A1,A1,F1,F1,71,71,71,A1,A1,A1,A1,A1
,F1,F1,F1,61,61,61,F1,F1
740 DATA 71,71,71,71,71,71,71,71,71,71,71,7F,7F,71,71,71,71,71,7F,7F,7F,7F,71,71
,71,71,F1,7F,4F,E1,71,71
750 DATA 71,71,71,71,71,71,71,71,71,71,71,7F,7F,71,71,71
760 DATA F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,FB,F1,FB,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,E1,E1,E1,E1
,F1,F8,E9,F1,E1,E1,E1,F1
770 DATA F1,F1,F1,A1,A1,F1,F1,A1,A1,61,61,A1,A1,A1,A1,A1,A1,61,61,A1,A1,A1,A1
,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
780 DATA A1,A1,61,61,AF,A1,A1,A1,A1,A1,A1,AF,61,61,A1,A1,A1,A1,A1,AF,A1,A1,A1,A1
,A1,A1,A1,A1,AF,A1,A1,A1
790 DATA A1,A1,A1,A1,A1,61,61,A1,A1,F1,F1,A1,A1,F1,F1,F1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
,A1,A1,A1,A1,61,61,A1,A1
800 DATA F1,F1,F1,F7,F4,E1,F1,F1,81,81,81,81,81,81,81,81
810 DATA B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1
,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1
820 DATA B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1
,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1
830 DATA B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1
,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1
840 DATA 51,15,51,5F,51,51,51,F1,51,51,51,51,51,51,51,51,51,51,F1,51,51,5F,5E,E1
,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
850 DATA 81,81,81,81,8F,81,F1,21,21,F1,81,8F,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,F1,81
,81,F1,81,81,81,81,81,81
860 DATA 81,81,81,81,81,81,F2,21,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,8F,81
,81,81,81,81,81,81,81,81
870 DATA F1,E1,E1,E1,A1,A1,F1,A1,A1,A1,A1,A1,71,71,71,71,F1,E1,E1,E1,A1,A1,F1,A1
,A1,F1,F1,F1,F1,A1,A1,A1
880 DATA A1,A1,A1,31,31,31,51,51,51,51,31,31,31,A1,A1,A1,A1,A1,A1,31,31,31,51,51
,51,51,31,31,31,A1,A1,A1
890 DATA A1,A1,31,31,81,81,81,81,81,81,81,81,31,31,A1,A1,A1,A1,31,31,81,81,81,81
,81,81,81,81,31,31,A1,A1
900 DATA F1,F1,FD,FD,FD,FD,FD,F1,F1,F1,D1,F1,FD,FD,FD,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F8,F1
,F1,F1,51,F5,F5,F1,F1,F1,x
910 '-------- WRITING PROGRAM -------
920 PRINT"Now setting machine language."
930 FORI=&HDC00TO&HDDFF:POKEI,0:NEXT:E=&HDC00
940 READA1$,A2$,A3$,A4$,A5$:IFA1$="x"THEN970
950 POKE E+1,VAL("&H"+A1$): POKE E+2,VAL("&H"+A2$):POKE E+6,VAL("&H"+A3$): POKE
E+7,VAL("&H"+A4$):POKE E+8,VAL("&H"+A5$)
960 E=E+13:GOTO 940
970 FORI=0TO16:POKE E+1,&H65: POKE E+2,&HDE:POKE E+6,&H1E: POKE E+7,9:POKE E+8,2
:E=E+13:NEXT
980 D=&HE000
990 READA$:IFA$="x"THEN 1000 ELSEPOKED,VAL("&H"+A$):D=D+1:GOTO 990
1000 D=&HF000
1010 READA$:IFA$="x"THEN1020ELSEPOKED,VAL("&H"+A$):D=D+1:GOTO 1010
1020 POKE&HEF00,0:POKE&HEF01,&HF0
1030 D=&HDE00
1040 READA$:IFA$="x"THEN1050ELSEA=VAL("&H"+A$):POKED,A:D=D+1:GOTO 1040
1050 D=&HD000
1060 READA:IFA=255THEN1070ELSEPOKED,A:D=D+1:GOTO 1060
1070 FORI=0TO8:READA1$,A2$,A3$:E=I*3+&HEF15:POKEE,VAL("&H"+A1$):POKEE+1,VAL("&H"
+A2$):POKEE+2,VAL("&H"+A3$):NEXT
1080 E=&HEF33
1090 READA:IFA=-1THEN1100 ELSEPOKEE,A:E=E+1:GOTO 1090
1100 PRINT"Completed.":PRINT"Now loadind main program.":CLOAD
1110 '--------- WORK AREA ---------
1120 DATA 00,DE,1E,06,02,00,DE,1E,06,00,00,DE,1E,06,00,00,DE,1E,11,02,00,DE,1E,1
1,00,00,DE,1E,11,02
1130 DATA 52,DE,1E,05,02,52,DE,1E,09,02,52,DE,1E,0D,02,52,DE,1E,11,02
1140 DATA 26,DE,1E,13,00,26,DE,1E,13,00
1150 DATA 13,DE,1E,13,00
1160 DATA 4E,DE,1E,02,00,4E,DE,1E,02,00
1170 DATA x,x,x,x,x
1180 '---------- MACHINE -----------
1190 DATA 21,01,18,06,3F,CD,4A,00,2B,CD,4D,00,23,23,10,F5,21,A1,1A,06,3F,CD,4A,0
0,2B,CD,4D,00,23,23,10,F5
1200 DATA ED,5B,00,EF,1A,21,1F,18,CD,4D,00,13,21,3F,18,1A,CD,4D,00,13,1A,21,BF,1
A,CD,4D,00,13,1A,21,DF,1A
1210 DATA CD,4D,00,13,1A,B7,28,05,ED,53,00,EF,C9,21,00,F0,22,00,EF,C9,00,00,00,0
0
1220 DATA 21,40,E8,11,40,18,01,60,02,CD,5C,00,C9,00,00,00
1230 DATA 3A,09,EF,3C,3C,FE,20,30,1E,32,09,EF,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,AF,32,07,EF,C9,00,00,00
1240 DATA 3A,0B,EF,3C,3C,FE,20,30,1E,32,0B,EF,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,AF,32,08,EF,C9,00,00,00
1250 DATA C5,21,F2,1A,AF,01,0B,00,CD,56,00,C1,3A,0D,EF,B7,28,06,AF,4F,32,06,EF,C
9,32,06,EF,79,0E,00,FE,08,D8,06,01,FE,13,38,02,06,02,78,32,0D,EF,2A,04,EF,22,0F,
EF,C9,00,00,00,00
1260 DATA 3A,0F,EF,3C,3C,32,0F,EF,FE,1F,D8,AF,32,0D,EF,C9
1270 DATA 3A,14,EF,CD,D8,00,06,Q0,FE,00,28,02,06,01,3A,06,EF,4F,B7,28,1F,78,B7,2
8,1B,79,CB,3F,21,F2,1A,85,6F,3E,01,CD,4D,00,0C,79,FE,15,20,03,3E,14,4F,32,06,EF,
18,32,79,B7,20,2E,78
1280 END
1290 DATA B7,28,2A,3E,01,4F,32,06,EF,3A,07,EF,B7,20,0D,3E,01,32,07,EF,2A,04,EF,2
2,09,EF,18,11,3A,08,EF,B7,20,0B,3E,01,32,08,EF,2A,04,EF,22,0B,EF,3A,07,EF,B7,C4,
68,E0,3A,08,EF,B7,C4,98,E0,79,B7,28,05
1300 DATA 78,B7,CC,C8,E0,3A,0D,EF,B7,C4,00,E1,3A,0E,EF,00,06,00,B7,20,02,06,04,7
8,32,0E,EF,21,02,1B,CD,4D,00,79,06,00,FE,04,38,02,06,07,78,23,CD,4D,00,2B,2B,3A,
04,EF,87,87,87,C6,10,CD,4D,00,3A,05,EF
1310 DATA 2B,87,87,87,D6,04,CD,4D,00,C9,00,00,00,00,00,00
1320 DATA 21,9F,EA,AF,77,2B,7C,FE,E7,20,F8,C9,00,00,00,00
1330 DATA 3A,07,EF,B7,28,19,3A,0A,EF,6F,26,00,29,29,29,29,29,3A,09,EF,5F,16,00,1
9,11,00,E8,19,3E,BD,77,3A,08,EF,B7,28,19,3A,0C,EF,6F,26,00,29,29,29,29,29,3A,0B,
EF,5F,16,00
1340 DATA 19,11,00,E8,19,3E,D0,77,3A,0D,EF,B7,C8,ED,5B,0F,EF,6A,26,00,29,29,29,2
9,29,16,00,19,11,00,E8,19,FE,02,28,06,36,BE,23,36,BF,C9,36,BA,23,36,BB,23,36,BC,
C9,00,00,00,00,00,00,00
1350 DATA 7E,FE,BD,20,08,AF,32,07,EF,06,03,18,22,FE,D0,20,08,AF,32,08,EF,06,03,1
8,16,FE,BF,20,04,06,03,18,0E,FE,BB,20,04,06,03,18,06,FE,BC,20,02,06,03,79,77,C9,
00,00,00,00,00,00
1360 DATA 7E,FE,03,20,09,3E,01,32,13,EF,06,D2,18,0A,FE,02,20,04,06,D6,18,02,06,D
A,23,23,23,23,7E,57,23,7E,5F,2B,2B,2B,2B,2B,7E,3D,77,6B,26,00,29,29,29,29,29,5A,
16,00,19,11,00,E8,19,78,77,23,3C,3C,77,11,1F,00,19,3D,77,23,3C,3C,77,C9
1370 DATA 00,00,00,00,00,00,E5,23,7E,57,23,7E,5F,23,7E,82,57,FE,00,30,0A,E5,C1,E
1,E5,AF,77,C5,E1,18,0C,FE,1F,38,08,E5,C1,E1,E5,AF,77,C5,E1,23,7E,83,5F
1380 DATA FE,02,30,0A,E5,C1,E1,E5,AF,77,C5,E1,18,08,FE,14,38,04,E1,AF,77,E5,E1,2
3,7A,77,23,7B,77,6B,26,00,29,29,29,29,29,5A,16,00,19,11,00,E8,19,3E,D1,77,C9,00,
00,00,00,00,00
1390 DATA 23,23,23,23,E5,7E,57,23,7E,5F,D5,2B,2B,2B,2B,7E,5F,23,7E,57,23,7E,6F,2
6,00,19,D1,7E,82,B7,20,08,E1,2B,2B,2B,2B,AF,77,C9,57,23,7E,83,5F,E5,C1,E1,E5,7A,
77,23,7B,77,6B,26,00,29,29,29,29,29
1400 DATA 5A,16,00,19,11,00,E8,19,C5,D1,13,D5,1A,06,04,4F,CD,58,E2,23,0C,0C,CD,5
8,E2,0D,11,1F,00,19,CD,58,E2,23,0C,0C,CD,58,E2,D1,E1,2B,2B,2B,2B,78,77,23,23,23,
7E,3C,3C,3C,77,13,1A
1410 DATA FE,03,20,02,AF,77,23,23,23,23,23,7E,B7,C0,3E,01,77,E5,D1,1B,1B,1B,1B,2
3,1A,77,13,23,1A,77,2B,ED,5B,04,EF,7E,06,FF,BB,30,02,06,01,0E,FF,23,7E,BA,30,02,
0E,01,23,78,77,23,79,77,C9
1420 DATA AF,32,13,EF,0E,20,21,00,DC,C5,E5,11,08,00,19,7E,FE,01,CC,E0,E2,E1,E5,7
E,B7,28,0C,FE,04,20,05,CD,40,E3,18,03,CD,90,E2,E1,11,0D,00,19,C1,0D,20,D9,C9
1430 DATA 2A,11,EF,7E,23,22,11,EF,B7,C8,47,21,F3,DB,11,0D,00,19,10,FD,3E,04,77,2
3,23,23,AF,77,23,E5,D1,23,23,7E,12,23,13,7E,12,C9,00,00,00,00,00
1440 DATA 21,00,C0,11,00,00,01,00,08,CD,5C,00,21,00,C0,11,00,08,01,00,08,CD,5C,0
0,21,00,C0,11,00,10,01,00,08,CD,5C,00,21,00,C8,11,00,20,01,00,08,CD,5C,00,21,00,
```

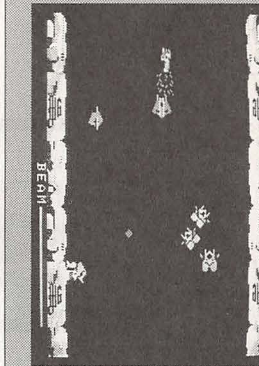


★私の住んでいるM市に超絶変人ブラボーマンがいると聞き，誰だろう？と思い，よくYSIIをやらせてもらっている友人のR・H君に聞いたら，なんと彼本人がそうだった！（千葉県茂原市・吉田智和15才）……【影：マッ】

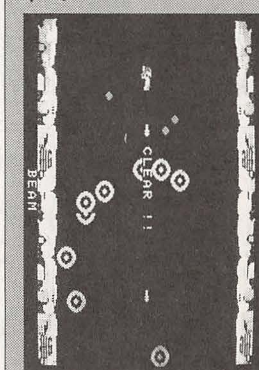
```
C8,11,00,28,01,00,08,CD,5C,00,21,00,C8,11,00,30,01,00,08,CD,5C,00,C9
1450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,3A,02,EF,FE,04,C0,3E,A0,32,03,EF,3A,14,EF,CD,D5,0
0,00,00,47,87,80,5F,16,00,21,15,EF,19,ED,5B,04,EF,D5,C1,7E,81,FE,00,28,05,FE,1D,
28,01,5F,23,7E,80,FE,01,28,05,FE,15,28,01,57,ED,53,04,EF,23,7E,32,03,EF,C9,00,00
,00,00
1460 DATA 06,00,5E,78,CD,93,00,23,04,FE,0E,20,F5,C9,00,00
1470 DATA 3A,06,EF,FE,05,38,07,21,33,EF,CD,E8,E4,C9,00,00,00,00,00,3A,30,EF,B
7,20,0D,3A,0D,EF,B7,28,07,21,41,EF,CD,E8,E4,C9,3A,31,EF,B7,20,0D,3A,07,EF,B7,28,
07,21,4F,EF,CD,E8,E4,C9,3A,32,EF,B7,20,0D,3A,08,EF,B7,28,07,21,4F,EF
1480 DATA CD,E8,E4,C9,3A,13,EF,B7,C8,21,5D,EF,CD,E8,E4,C9,3A,30,EF,B7,28,0D,3A,0
D,EF,B7,20,07,3E,07,1E,FF,CD,93,00,2A,07,EF,22,31,EF,3A,0D,EF,32,30,EF,C9
1490 DATA CD,00,E0,CD,F8,E4,CD,51,E5,CD,D8,E1,CD,A0,E4,CD,10,E1,CD,E8,E1,CD,23,E
4,CD,F2,E3,C9,x
1500 '---------- DATA ------------
1510 DATA 9E,9F,5C,5D,9C,9D,5E,5F,9A,9B,60,61,98,99,62,63,96,97,64,65,94,95,66,6
7,92,93,68,69
1520 DATA 90,91,6A,6B,8E,8F,6C,6D,8C,8D,6E,6F,8A,8B,70,71,88,89,72,73,86,87,74,7
5,84,85,76,77
1530 DATA 82,83,78,79,80,81,7A,7B,7E,7F,7C,7D,00,x
1540 '------- MOVE OF SIN --------
1550 DATA FF,FF,C4,FF,00,C8,FF,01,CC,FF,01,CC,FF,00,C8,FF,FF,C4,3
1560 DATA FF,00,DE,FF,00,DE,FF,00,DE,00,00,DE,00,00,DE,00,00,DE,3
1570 DATA FF,00,B6,FF,00,B6,FF,00,B6,FF,FF,B6,FF,FF,B6,FF,01,B6,FF,01,B6,FF,00,B
6,FF,00,B6,01,FF,B6,01,FF,B6,01,01,B6,01,01,B6,3
1580 DATA FF,00,EA,3
1590 DATA FF,FF,E6,FF,00,E2,FF,01,E6,FF,01,E2,FF,00,E6,FF,FF,E2,3
1600 DATA FF,FF,EE,00,FF,EE,FF,FF,EE,00,FF,EE,FF,FF,EE,FF,00,EE,FF,FF,EE,FF,00,E
E,FF,FF,EE,FF,00,EE,FF,00,EE,FF,00,EE,FF,01,EE,FF,00,EE,FF,01,EE,FF,00,EE,FF,01,
EE,00,01,EE,FF,01,EE,00,01,EE,FF,01,EE,00,01,EE,00,01,EE,00,01,EE
1610 DATA 01,01,EE,00,01,EE,01,01,EE,00,01,EE,01,01,EE,01,00,EE,01,01,EE,01,00,E
E,01,01,EE,01,00,EE,01,00,EE,01,00,EE,01,FF,EE,01,00,EE,01,FF,EE,01,00,EE,01,FF,
EE,00,FF,EE,01,FF,EE,00,FF,EE,01,FF,EE,00,FF,EE,00,FF,EE,00,FF,EE,FF,00,EE,3,x
1620 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,9,0,0,0,0,0,0,0,0,8,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,7,9,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,10,0,0,0,0,0,11,0,0,1,0,2,0,3,0,0,0,0
,0,0,0,0,4,0,5,0,6,0,0,0,0,0,0,0,0
1630 DATA 0,0,0,0,12,0,1,0,2,0,3,0,0,0,0,0,0,0,4,0,5,0,6,0,0,0,0,0,0,13,0,0,0,
0,8,9,0,0,0,11,0,0,12,0,10,0,0,0,0,0,0,0,0,14,0,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,13,0,0,0,0,0,0,0,0,0,14,0,15,0,0,0,0,0,16,0,17,0,18,0,19,0,20,0,21,0,22,0,23,
0,24,0,25,0,26
1640 DATA 27,0,28,0,29,0,30,0,31,0,32,0,33,0,34,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
255
1650 '------------------------
1660 DATA 00,00,A0,00,FF,F6,01,FF,F6,01,00,A0,01,01,F8,00,01,F8,FF,01,F8,FF,00,A
0,FF,FF,F6
1670 DATA 251,2,0,0,0,0,0,254,16,0,0,6,0,14,145,7,0,0,0,0,0,246,16,0,0,6,25,0,0,
0,0,0,0,0,0,247,16,0,0,0,17,0,0,4,0,0,0,0,0,246,16,0,0,0,22,0,0,0,0,0,0,0,255,0,
0,0,0,0,0,-1
```

《リスト2》M-TYPEのメイン・プログラム・リスト

```
10 '******************************
20 '*    M-TYPE    For MSX       *
30 '******************************
40 H=50:H$="S.K"
50 GOTO 430
60 '------------ MAIN ------------
70 D=D+1:IFD=232THEN 150
80 A=USR0(0)
90 X=PEEK(&HEF04):Y=PEEK(&HEF05)
100 A=&HE800+X+Y*32:IFPEEK(A)=0ANDPEEK(A+1)=0THEN110ELSE300
110 C=PEEK(&HEF03):A=&HE800+X+Y*32:POKE A,C:POKE A+1,C+1
120 A=USR1(0)
130 GOTO 70
140 '----------- LEVEL -----------
150 S=S+D:D=0:T=T+1:IFT<2THEN:POKE&HEF11,0:GOTO 80
160 FORI=0TO7:VPOKE&H196C+I,I+2:NEXT
170 FORI=0TO500:NEXT
180 T=0:POKE&HEF11,0:POKE&HEF12,&HD0:L=L+1
190 FORI=&HEF02TO&HEF10:POKEI,0:NEXT
200 FORI=&HDC00TO&HDDEFSTEP13:POKEI,0:POKE I+8,2:IFINT(RND(1)*(10-L))=0 THEN POK
E I+8,0
210 NEXT
220 A=USR0(0):A=USR1(0)
230 FORI=0TO4:VPOKE&H194B+I,I+10:NEXT:VPOKE&H1951,L+14
240 POKE&HEF00,0:POKE&HEF01,&HF0
250 POKE&HEF02,4
260 FORI=0TO1000:NEXT
270 X=4:Y=10:POKE&HEF04,X:POKE&HEF05,Y
280 GOTO 80
290 '----------- GAME OVER ----------
300 A=USR1(0)
310 SOUND7,243:SOUND8,16:SOUND12,22:SOUND0,150:SOUND13,0
320 A=&H1800+X+Y*32:VPOKEA,&HD2:VPOKEA+1,&HD4:VPOKEA+&H20,&HD3:VPOKEA+&H21,&HD5
330 VPOKEA,&HD6:VPOKEA+1,&HD8:VPOKEA+&H20,&HD7:VPOKEA+&H21,&HD9
340 VPOKEA,&HDA:VPOKEA+1,&HDC:VPOKEA+&H20,&HDB:VPOKEA+&H21,&HDD
350 FOR I=0 TO 700:NEXT:SCREEN 1:COLOR 15,1:CLS:S=S+D
360 LOCATE0,0:PRINT"HI-SCORE:";H*10;"    ";H$;
370 LOCATE7,11:PRINT"G A M E   O V E R";
380 LOCATE11,15:PRINT"SCORE";S*10;
390 IFS>HTHENH=S:FORI=0TO100:A$=INKEY$:NEXT:LOCATE9,17:INPUT"NAME";H$:CLS:GOTO 3
60
400 FORI=0TO2000:NEXT
410 GOTO50
420 '----------- INIT -------------
430 GOSUB580:RESTORE820
440 POKE&HEF00,0:POKE&HEF01,&HF0
450 SCREEN2,2:COLOR 15,1,1:CLS
460 FORT=0TO1:FORI=0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(T)=B$:B$="
":NEXT
470 FORI=&H1800TO&H1AFF:VPOKEI,0:NEXT
480 DEFUSR0=&HE571:DEFUSR1=&HE058:DEFUSR2=&HE450
490 D=0
500 S=0:T=0:L=0:D=0
510 A=USR2(0)
520 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
530 COLOR 7:DRAW"BM16,128":PRINT#1,"BEAM"
540 COLOR15:DRAW"BM16,64":PRINT#1,"CLEAR !!LEVEL123456789":CLOSE
550 FORI=0TO3:VPOKE&H1AEE+I,I+2:NEXT
560 VPOKE&H300B,&H55:VPOKE&H300C,&H55
570 GOTO 180
580 '-------- TITLE ------------
590 SCREEN 1:COLOR7,1:CLS:KEY OFF:WIDTH 32
600 VPOKE&H200C,&HA1:VPOKE&H200D,&HA1:RESTORE910:I=776
610 READA$:IFA$="x"THEN620ELSEVPOKEI,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO 610
620 LOCATE11,3:PRINT"BLAST OFF AND STRIKE";:LOCATE11,4:PRINT"THE EVIL BYDO EMPIR
E!";
630 LOCATE0,9
640 PRINT"ag  ag  aeeeecag  agaeeedgaeeeec";
650 PRINT"ecgadh  giagifecgadged  g egiiif";
660 PRINT"ebcdahag  eh  becd febeed eaeec ";
670 PRINT"ehbfehgd  eh   begf egiiifeg  f ";
680 PRINT"eh  eh    eh    eh  eh    eeeeec";
690 PRINT"bf  bf    bf    bf  bf    biiiif";
700 LOCATE5,19:PRINT"PRESS SPACE OR TRIGER !";
710 LOCATE0,23:PRINT"PRESENTED BY SHIGENORI KUMAGAI.";
720 IFSTRIG(0)=-1THENPOKE&HEF14,0:RETURN
730 IFSTRIG(1)=-1THENPOKE&HEF14,1:RETURN
740 GOTO 720
750 END
760 '---------- MONITOR ----------
770 SCREEN0:COLOR15,1:CLS
780 INPUT"ADDRESS";D$:D=VAL("&H"+D$)
790 PRINTRIGHT$("0000"+HEX$(D),4);":";:FORI=0TO7:PRINTRIGHT$("00"+HEX$(PEEK(D+I)
),2);" ";:NEXT:PRINT
800 D=D+8:GOTO 790
810 '----------- SPRITE -----------
820 DATA 0,1,12,A0,0,0,10,24,0,0,0,42,24,1,20,0,0,1,44,88,2,4,40,20,5,40,40,88,4
,10,80,0
830 DATA 0,4,8,21,48,0,0,20,49,0,21,12,0,0,0,0,28,40,10,20,80,14,80,80,10,8,20,0
,80,40,0,0
840 DATA 0,2,7,1F,1F,7,1,0,1,3,F,E4,1E,1F,3,0,0,30,70,F0,C8,F0,E0,60,0,80,E0,E0,
50,F0,C0,C0
850 '----------- TITLE -----------
860 '******************************
870 '*  Programed By              *
880 '*         Shigenori Kumagai  *
890 '*      1988.11.19            *
900 '******************************
910 DATA 1,3,7,F,1F,3F,7F,FF,FF,7F,3F,1F,F,7,3,1,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF,FF,FE,F
C,F8,F0,E0,C0,80,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,1,2,4,8,10,20,40,80,80,40,20,10,8,4,2,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,FF,x
```



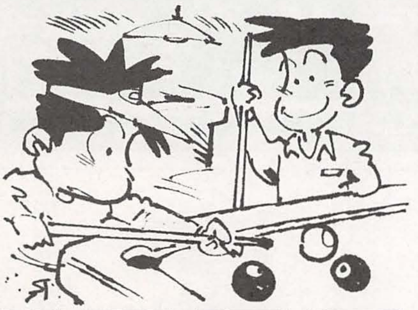
◀《写真3》エネルギーをためているところ。波動砲も撃てるゾ!!



▶《写真4》一定の距離進めばラウンド・クリア!!つぎのラウンドへ

★影さん，とうとう本名をばらしてしまったな。影さんの本名は，何と！何と！１月号193ページに載っている「知らん」だろう!!どうだ！図星で何も言えないだろう！(三重県桑名市・小林智樹10才)……【影：ムムム。】

# MSX2/MSX2＋用



気分はもう名ハスラー

# TWO BALL（トゥーボール）

SAKANA

## すと〜り〜

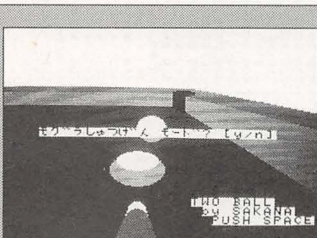
君は，パズラー!!いや，ハスラーだ。

君の相手は，もちろん君の友達だ。ということでジョイスティック１本必要。MSX2専用だけど，心やさしいSAKANAは，MSX1用の改造法もつけました。

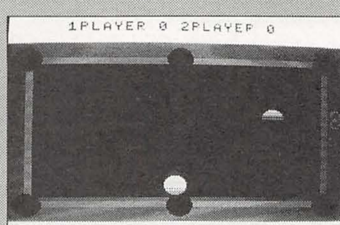
## はうとぅ〜ぷれい

1プレイヤーは，カーソル・キーとスペース・キーで黒（MSX用は灰色）のボールを，2プレイヤーは，ジョイスティックとトリガ1で水色のボールを動かします。

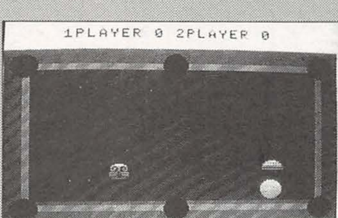
ビリヤードと同じ方法で，相手のボールを10回ポケットに入れたほうの勝ちです。カーソル・キーかジョイスティックの左右で，照準（しょうじゅん）を動かじます。このときスペース・キーかトリガを押していると速く動きます。カーソル・キーかスティックの上下で強さを決め，スペース・キーかトリガで打ちます。



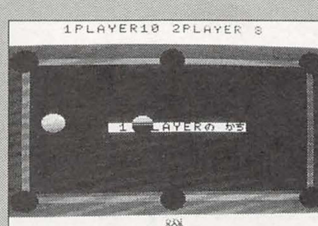

▲《写真１》かっこいいタイトル！モグラ出現モードならYを押せ




▲《写真２》ゲーム・スタート!!カーソルを移動させ相手の玉を落とせ!!




▲《写真３》モグラがでてきた!!そこには穴があき，そこにポケットがある




▲《写真４》１プレイヤーの勝ち！しかし，モグラのせいで穴だらけだ!!

## もぐら出現モードについて

タイトルでスペース・キーを押した後のメッセージにYかyで答えると，もぐら出現モードになります。もぐらは，突然，出現して穴を開けてしまいます。もちろんこの穴に入ってもポケット・インです。

## ぷろぐらむ

BALLのサブ・ルーチンは，ベーマガ'88年９月号の「ボールの反射ルーチン」を参考にしました。それでは，MSX1への改造法です。まず，30行の〝SCREEN 5，2〃の５を２に，また30行，50行，230行のREM（'）を取る。そして，40

《第１表》主な変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X(n)，Y(n) | ボールの座標 |
| MX，MY | もぐらの座標 |
| XS(n)，YS(n) | ボールの移動量 |
| X，Y | 照準のボールからのきょり＆汎用 |
| SC(n) | スコア |

《第２表》Msyへの改造法

| 行 | 改造内容 |
|---|---|
| 30 | 〜SCREEN ⑤，2〜 '〜（⑤→2にかえる，'→取る） |
| 40 | REM〜（REM→付ける） |
| 50 | 〜'〜（'→取る） |
| 230 | 〜'〜（'→取る） |
| 470 | REM〜（REM→付ける） |

（'を取るときはDELで）

★僕の友人のＳ郎は，家出しようと思い，パソコンにメッセージを打ち込みはじめ，終わったのが朝６時になったという奇特人間です。(大阪府泉南郡・古嶋　仁14才)……【影：漢字コードで１文字ずつ入れたのか？】

行，470行の最初にREM文を付けて，完成。グラフィックは，劣(おと)りますが，内容はまったく同じ。

## あっとらすと

MSX・MSX2プログラム大全集II，見ました？。僕のゲームがでてるのです。それに，僕の友達の中村堅一君なんか，２本も載っているんです。ぜひぜひ買いましょう。

### CHECKER FLAG

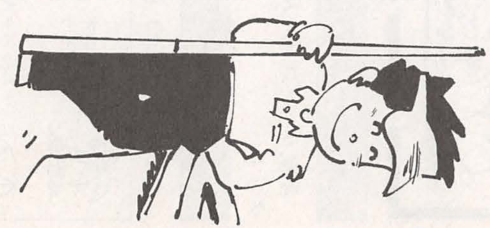
編：これは，きれいなビリヤード・ゲームですネ。

Dr.D：まず，タイトル画面の３D感覚はすごい!!さすが，256色使えるMSX2だけのことはある。ゲームのほうも，ボールの動きをうまくシミュレートしておる。やっていて不自然な感じはない。

編：リストも短いし，ぜひ打ち込んでみてください。

TWO BALLのプログラム・リスト

```
10 'ooooo TWO BALL ooooo
20 '●●●●● しょきせってい ●●●●●
30 COLOR2,15,15:SCREEN5,2:CLS:GOSUB450:G=3.1415926535898#:R=0:H=51:ONSPRITEGOSUB
320:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1':VPOKE(&H1B03),14:VPOKE(&H1B07),5:VPOKE(&H1B0B),6
40 COLOR=(11,5,4,0):COLOR=(2,2,4,2):COLOR=(4,6,5,0):COLOR=(13,3,3,3):COLOR=(6,2,
5,7)
50 GOSUB520:LINE(8,32)-(248,180),11,BF:LINE(20,44)-(236,160),2,BF:LINE(20,44)-(2
36,168),4,B:LINE(24,48)-(232,164),4,B:PAINT(127,45),4':PAINT(127,165),4
60 X=21:Y=45:GOSUB70:X=127:GOSUB70:X=235:GOSUB70:X=21:Y=167:GOSUB70:X=127:GOSUB7
0:X=235:GOSUB70:GOTO80
70 CIRCLE(X,Y),9,1:PAINT(X,Y):RETURN
80 FORI=0TO1:GOSUB250:X(I)=A:Y(I)=B:PUTSPRITEI,(X(I)-8,Y(I)-8),,0:NEXT:P=0:X=X(P
):Y=Y(P):GOSUB240
90 '●●●●● メイン ●●●●●
100 SPRITE OFF:S=STICK(P)
110 R=R+((S=7)-(S=3))*2
120 R=R+((S=3)-(S=7))*10*STRIG(P)
130 H=H+((S=1)*(H<120)-(S=5)*(H>10))*10
140 X=COS(R*G/180)*H:Y=SIN(R*G/180)*H:PUTSPRITE3,(X+X(P)-8,Y+Y(P)-8),14,1
150 IFSTRIG(P)ANDS=0THENPUTSPRITE3,(0,0),15:XS(P)=X/8:YS(P)=Y/8:GOSUB160:P=-(P=0
):PLAY"T255V13L64O4CF":H=51:R=0:XS(0)=0:YS(0)=0:XS(1)=0:YS(1)=0:GOTO100ELSE100
160 '●●●●● BALL SUB ●●●●●
170 IFMO=1ANDINT(RND(-TIME)*2)=0THENPLAY"T255S9M2000O3L64ECDECDCDCE":MX=INT(RND(
1)*192)+32:MY=INT(RND(1)*100)+56:PUTSPRITE2,(MX-8,MY-8),,2:CIRCLE(MX,MY),8,1:PAI
NT(MX,MY),1:FORI=0TO1000:NEXT:PUTSPRITE2,(120,180),,2:FORI=0TO500:NEXT:SPRITEONE
LSESPRITEON
180 A=ABS(X(0)-X(1)):B=ABS(Y(0)-Y(1)):IFA>=16ORB=>16THENSPRITEON
190 FORI=0TO1:XS(I)=(XS(I)*.96):YS(I)=(YS(I)*.96):X(I)=X(I)+XS(I):Y(I)=Y(I)+YS(I
):PUTSPRITEI,(X(I)-8,Y(I)-8),,0
200 ON(POINT(X(I),Y(I))MOD4)+1GOTO270,210,300,270
210 '●●●●● POCKET ! ●●●●●
220 SPRITEOFF:PLAY"T255V13O6L64BABABABA":FORK=0TO50:COLOR,,11:COLOR,,15:NEXT:GOS
UB250:X(I)=A:Y(I)=B:PUTSPRITEI,(X(I)-8,Y(I)-8):P2=-(I=0):SC(P2)=SC(P2)+1:PRESET(
96,80):PRINT#1,"POCKET !":FORK=0TO1000:NEXT:LINE(96,80)-(160,88),2,BF
230 'LINE(48,15)-(208,23),15,BF
240 PRESET(48,15):PRINT#1,USING"1PLAYER## 2PLAYER##";SC(0);SC(1):IFSC(P2)>=10THE
NPLAY"T255S9M2000L8O4CGGGEGEGCR16O3CC":PSET(80,100),2:PRINT#1,P2+1;"PLAYERの かち":
FORI=0TO2000:NEXT:RUNELSERETURN
250 '●●●●● BALLひょうじの ざひょう ●●●●●
260 A=INT(RND(-TIME)*192)+32:B=INT(RND(1)*100)+56:IFPOINT(A,B)=2THENRETURNELSE26
0
270 '●●●●● バウンド ●●●●●
280 PLAY"T255V15L64O3C64":C=(X(I)>228)-(X(I)<28):XS(I)=ABS(XS(I))*C-XS(I)*(C=0)
290 C=(Y(I)>160)-(Y(I)<52):YS(I)=ABS(YS(I))*C-YS(I)*(C=0)
300 '●●●●● NEXT ●●●●●
310 NEXT:IFABS(XS(0))<.8ANDABS(YS(0))<.8ANDABS(XS(1))<.8ANDABS(YS(1))<.8THENRETU
RNELSEGOTO180
320 '●●●●● ATARI ●●●●●
330 SPRITEOFF:R=SQR((X(0)-X(1))^2+(Y(0)-Y(1))^2)
340 PLAY"O2V15C64":YR=(Y(0)-Y(1))/R
350 XR=(X(0)-X(1))/R
360 FORJ=0TO1
370 YA(J)=YS(J)*XR:YB(J)=YS(J)*YR
380 XA(J)=XS(J)*YR:XB(J)=XS(J)*XR
390 AX(J)=YA(J)*-YR+XA(J)*YR
400 AY(J)=YA(J)*XR+XA(J)*-XR
410 BX(J)=YB(J)*XR+XB(J)*XR
420 BY(J)=YB(J)*YR+XB(J)*YR:NEXT
430 XS(1)=AX(1)+BX(0):YS(1)=AY(1)+BY(0)
440 XS(0)=AX(0)+BX(1):YS(0)=AY(0)+BY(1):RETURN
450 '●●●●● スプライト せってい ●●●●●
460 FORI=0TO2:B$="":FORJ=0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=
B$:NEXT
470 FORI=0TO2:B$="":FORJ=0TO15:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:COLORSPRITE
$(I)=B$:NEXT
480 RETURN:DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07,E0,F8,FC,FE,FE,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0
490 DATA 7C,C1,83,83,81,80,32,79,32,80,81,83,83,C1,7C,00,7C,06,82,82,02,02,98,3C
,98,02,02,82,82,06,7C,00
500 DATA 00,07,1F,33,2D,2D,39,3B,7E,7F,7C,7A,5E,1F,40,3F,00,E0,F8,CC,B4,B4,9C,DC
,7E,FE,3E,5E,7A,F8,02,FC
510 DATA F,F,E,F,E,E,D,E,D,D,1,D,1,1,1,1,F,F,7,F,7,7,6,7,6,6,5,6,5,5,5,5,F,F,F,4
,4,4,4,B,4,B,4,B,B,B,1,1
520 '●●●●● タイトル ●●●●●
530 DRAW"BM0,81R140":LINE-(255,161):PAINT(1,82):COLOR4:DRAW"BM0,80R140":LINE-(25
5,160):DRAW"BM0,70R140":LINE-(255,100):PAINT(0,71):COLOR11:DRAW"BM0,69R140":LINE
-(255,99):DRAW"BM0,65R150":LINE-(255,85):PAINT(0,66)
540 CIRCLE(144,69),8,1,,,.3:PAINT(144,69),1:LINE(136,71)-(136,81),1:LINE(145,71)
-(145,85),1:LINE-(136,81),1:PAINT(137,72),1
550 CIRCLE(120,100),11,5:PAINT(120,100),5:CIRCLE(110,140),20,1:PAINT(100,140),1:
CIRCLE(120,99),10,7,,,.7:PAINT(120,99),7:CIRCLE(120,95),9,15,,,.5:PAINT(120,95),
15:CIRCLE(110,136),20,14,,,.7:PAINT(110,136),14:CIRCLE(110,128),15,15,,,.5:PAINT
(110,128),15
560 COLOR15:CIRCLE(110,170),6,,0,3:LINE(104,170)-(90,212):LINE(116,170)-(130,212
):PAINT(110,170):CIRCLE(110,178),8,11,0,3:LINE(101,178)-(90,212),11:LINE(119,178
)-(130,212),11:PAINT(110,178),11
570 COLOR1:PSET(152,160),2:PRINT#1,"TWO BALL":PSET(160,168),2:PRINT#1,"by SAKANA
":PSET(168,176):PRINT#1,"PUSH SPACE"
580 IF STRIG(0)=0THEN580ELSEPLAY"T255L64O5S9M2000SBDCEFCC":PSET(40,100):PRINT#1,
"モグラしゅつげん モード? (y/n)"
590 A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$="y"THENMO=1ELSEIFA$="N"ORA$="n"THENMO=0ELSE590
600 CLS:RETURN
```



★このたび，プログラム・コーナーから移住してきたバグちゃんです。影さん，今後ともよろしく!!(和歌山県那賀郡・ひさはる見てるか16才)……【編：影さん!!いくら親友でも変な友人をつれてこないでくださいよ!!】

# MSX2＋(MSX MUSIC対応)用



日本語処理をふんだんに使ったすごろく

# SUGOROKU（スゴロク）

igachansoft

## ゲームの内容

単なるパソコン対人間のスゴロクです。

## ストーリー

ちょぽ(緑のロボ) とこむつ (黄色のロボ) くんは追いかけっこをやっていました。ワイワイガヤガヤとやっているうちに，林をぬけて町へ，町をぬけて海へ，海をわたって山へ……としつこくやっていると，いつのまにかスゴロクの国にきていました。ここではスゴロク大会が開催(かいさい)されていたので参加することにしました。そして…。



…ヤシの木。いいことがありそう。



…おっちゃん。悪いことがありそうだが，おかしなんかくれるかもしれない。



…肉。うまそうだけど，くさったのもある。

《第1図》登場キャラクター

## 遊びかた

RUNすると，タイトルがでます。じ〜っくりと見たらスペース・キーを押してください。そうすると画面がでて，はじまりー。

プレイヤーは，緑のロボットで，黄色はコンピュータです。

先にゴールにたどりついたほうが勝ち (当たりめーだ) だけど，途中にはしかけがたくさんあります (第1図)。

## 入力のしかた

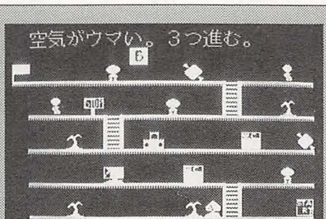
これはトーゼンMSX2＋でしか動きません。「CALL KANJI」とやって漢字モードにしてから入力したほうがいいでしょう。

《第1表》変数表

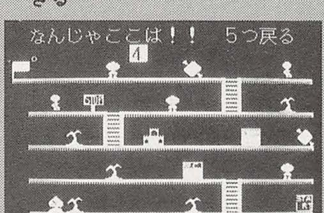
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| P0〜P9 | パターン |
| C$ | メッセージ |
| CV | 何コマ進む？ |
| CZ，CX | パターン位置 |
| P$ | 音楽 |
| MP | マップ |
| AX，AY | こむつ |
| X，Y | ちょぽ |
| R | サイコロの目 |
| KA | 何回目か？ |




▲《写真1》タイトル。さすがにMSX2＋，簡単に漢字を表示できる




▲《写真2》サイコロをスペース・キーで止めてでた目だけ進みます




▲《写真3》スゴロクにつきものの五つもどるとか，1回休みもある




▲《写真4》コンピュータより先にゴールインすると賞状がもらえる

## CHECKER FLAG

編：MSX2＋はすごい機能がいっぱいありますね。

Dr.D：投稿レベルで使えるのは，ハードウエア横スクロール，日本語処理，そしてオプションのFM音源といったところだな。

編：これらの機能をうまく使いこなせばBASICでも，すごいゲームができるんじゃないですか？

Dr.D：そのとおり!!もともと2＋は，ゲームが作りやすい機械だし，便利なツールもたくさんある。これらを使って，どしどし投稿してほしいものじゃな。



★ある日の会話…I：昔の100円って高価だったんでしょ。M：えっ，昔は硬貨じゃなくて紙幣だったよ。(東京都足立区・厚綿大輔16才)……【編：昔は，500円も紙幣でしたね。影：Dr.の生まれた頃は石だったんですって？】

```
10 REM ♣キ♣ア"♣ひ♣ュ  1988.11.23 IGACHANSOFT
20 CALL KANJI:CALL MUSIC:SCREEN5,2:COLOR15,1,1:CLS:DEFINTA-Z:DIMP0(65),P1(65),P2
(65),P3(65),P4(65),P5(65),P6(65),P7(65),P8(65),P9(65),PA(65),C$(19),CV(19),CZ(19
),CX(19),P$(22),MP(16,11)
30 KA=1:RESTORE1040
40 P0(0)=16:P0(1)=16:FORI=2TO65:READA$:P0(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
50 P1(0)=16:P1(1)=16:FORI=2TO65:READA$:P1(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
60 P2(0)=16:P2(1)=16:FORI=2TO65:READA$:P2(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
70 P3(0)=16:P3(1)=16:FORI=2TO65:READA$:P3(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
80 P4(0)=16:P4(1)=16:FORI=2TO65:READA$:P4(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
90 P5(0)=16:P5(1)=16:FORI=2TO65:READA$:P5(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
100 P6(0)=16:P6(1)=16:FORI=2TO65:READA$:P6(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
110 P7(0)=16:P7(1)=16:FORI=2TO65:READA$:P7(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
120 P8(0)=16:P8(1)=16:FORI=2TO65:READA$:P8(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
130 P9(0)=16:P9(1)=16:FORI=2TO65:READA$:P9(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
140 PA(0)=16:PA(1)=16:FORI=2TO65:READA$:PA(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
150 RESTORE1930:FORI=1TO8:A$="":FORJ=0TO31:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+B$)):NEXTJ
:SPRITE$(I)=A$:NEXTI:COLORSPRITE(0)=&HF:COLORSPRITE(1)=2:COLORSPRITE(2)=&HA
160 FORI=0TO15:COPY P9,0 TO (I*16,0),0:NEXT:COPY P3,0 TO (0,16),0:COPY P3,0 TO (
240,16),0:FORI=0TO15:COPY P0,0 TO (I*16,32),0:NEXT
170 COPYP2,0 TO(16,16),0:COPYP2,0 TO(224,16),0:COPYP4,0TO(32,16),0:COPYP4,0TO(20
8,16),0:COPYP8,0TO(48,16),0:COPYP8,0TO(192,16),0:COPYP1,0TO(64,16),0:COPYP1,0TO(
176,16),0
180 LOCATE12,1:PRINT "♣キ♣イ♣ひ♣ュ":LOCATE6,10:PRINT "1988 igachansoft":COLOR8:LOCAT
E5,3:PRINT "computer ぁホ player"
190 COLOR15:LOCATE1,5:PRINT "computer ♣ヘ♥Aぅ F♣「♣ゅ♦{♦b♦g":LOCATE3,6:PRINT "playe
r ♣ヘ♥Aきホ F♣フ♦ゅ♦{♦b♦g"
200 CALLVOICE(@49):PLAY#2,"t200@49v15l16drffgrffdfgfagfdeggf+rddegabagdcdrffgrff
dfgab-agfgrb-b-argfdfdcd4"
210 LOCATE5,7:PRINT "♦Q♥(♦♣♣み♣ヘ♣カ♣゜♣ワ♣キ♥B":LOCATE1,8:PRINT "♦X♦y♥(♦X♦L♥(♣みぅそ♣オ♣ト
♣ュ♣セ♣ウ♣「♥B"
220 IF STRIG(0) THEN 240 ELSE 220
230 REM GAMEN
240 CLS:AX=15:AY=10:X=15:Y=10
250 COPY PA,0TO(0,32),0:COPY P0,0TO(0,48),0
260 RESTORE380:FORI=2TO11:READA$:FORJ=1TO16:B=VAL("&h"+MID$(A$,J,1)):ONB+1GOSUB2
70,280,290,300,310,320,330,340,350,360,370:MP(J,I)=B:NEXTJ,I:GOTO 380
270 RETURN
280 COPYP0,0TO(J*16,I*16),0:RETURN
290 COPYP1,0TO(J*16,I*16),0:RETURN
300 COPYP2,0TO(J*16,I*16),0:RETURN
310 COPYP3,0TO(J*16,I*16),0:RETURN
320 COPYP4,0TO(J*16,I*16),0:RETURN
330 COPYP5,0TO(J*16,I*16),0:RETURN
340 COPYP6,0TO(J*16,I*16),0:RETURN
350 COPYP7,0TO(J*16,I*16),0:RETURN
360 COPYP8,0TO(J*16,I*16),0:RETURN
370 COPYP9,0TO(J*16,I*16),0:RETURN
380 DATA 0000500060000a00,1111111111211111,0a07000500200300,1111211111111111,003
0208000040060,1111111111111111,0000300040000500,1111111111211111,003000003020009
0,1111111111111111
390 P$(1)="l4s0cdefgg+aa+":C$(1)="♣ヘ♣オ♣イ♣み♣フ♣レ♣ね♣ワ♣オ♣ス♥B":CZ(1)=11:CX(1)=10:CV(1
)=15
400 P$(2)="l8gre2r4gre2":C$(2)="♦o♦b♦z♥(♥I♥I♥@♣R♣ッ i♣"♥B":CZ(2)=9:CX(2)=10:CV(2)
=3
410 P$(3)="l8cgecgedaf+daf+":C$(3)="かり♣み ワ♣チ♣ト♣オ♣ワ♣チ♣ス♥B♣S♣ッか゜♣の":CZ(3)=3:CX(3)=
10:CV(3)=-4
420 P$(4)="l16gfedcdefgfedc":C$(4)="♣ィ♣ウ♣オ♣み♣た♣ね♣チ♣ス♥B♣Q♣ッ i♣"":CZ(4)=14:CX(4)=8
:CV(4)=2
430 P$(5)="l8dddreeer":C$(5)="♦v♥(♦う♥Bおマ♣ネっL♣「♣ェ♣オ♣ワ♣キ ♥@♥@♥@♣R♣ッか゜♣の♥B":CZ(5)=9
:CX(5)=8:CV(5)=-3
440 P$(6)="f2d2e2":C$(6)="おもおC♣ェ♦E♦}♣「♥B♣R♣ッ i♣"♥B":CZ(6)=5:CX(6)=8:CV(6)=3
450 P$(7)="l16cgcgdfcg":C$(7)="♣ア♣は♣へ♣、♣ワ♣「♥B♣S♣ッ i♣"♥B":CZ(7)=15:CX(7)=6:CV(7)=
4
460 P$(8)="l16ffffeeeed-d-d-d-":C$(8)="♣ネ♣む♣カ♣ち♣ア♣ア♣へ♥I♥I♥@♣T♣ッか゜♣の♥B":CZ(8)=12:
CX(8)=6:CV(8)=-5
470 P$(9)="l4gegeaeaefdedc":C$(9)="♦'♦F♦b♦N♦¦♦C♦う♦g♣ナ♣キ♥B♣R♣ッ i♣"":CZ(9)=7:CX(9)
=6:CV(9)=3
480 P$(10)="l16cdefg":C$(10)="お゜うケ♥I♥I":CZ(10)=5:CX(10)=6:CV(10)=15
490 P$(11)="gfedc":C$(11)="♣ヨ♥(♣「♥I♥I♥@♣R♣ッ i♣"♥B":CZ(11)=3:CX(11)=6:CV(11)=3
500 P$(12)="gaedc":C$(12)="♣ル♥(♣「♥I♥I♥@♣S♣ッ i♣"♥B":CZ(12)=14:CX(12)=4:CV(12)=4
510 P$(13)="ccggddf+f+g":C$(13)="お゜うケ♣みゅS♣ォ♣ワ♣オ♣な♣、♥B":CZ(13)=11:CX(13)=4:CV(13)
=15
520 P$(14)="gecegfdfgecdc":C$(14)="♣ォ♣ち♥(♥I♣ア♣へ♣「♥I♣P5 か゜♣の":CZ(14)=8:CX(14)=4:C
V(14)=-15
530 P$(15)="grrggrrg":C$(15)="♦X♦g♦b♦v♥I♥I♣T♣ッか゜♣ね♣ワ♣オ♣な♣、♥B":CZ(15)=4:CX(15)=4:
CV(15)=-5
540 P$(16)="e2g2a2":C$(16)="♦A♦h♦o♦お♥(♦う♣ノ♣フ♣チ♣ト♣T i♣"♥B":CZ(16)=2:CX(16)=4:CV(1
6)=5
550 P$(17)="e2d2c2":C$(17)="♦A♦h♦o♦お♥(♦う♣ノ♣フ♣チ♣ト♣S i♣"♥B":CZ(17)=14:CX(17)=2:CV(
17)=4
560 P$(18)="fffreeerf+f+f+rgggr":C$(18)="うら♣へ♥A♣ュ♣ウ♣チ♣ト♣「♣ス♥B♣Rか゜♣の♥B":CZ(18)=9:
CX(18)=2:CV(18)=-3
570 P$(19)="fdfdfdfdgdgdgdgdfdfdfdfd":C$(19)="♣ミ♣・♥(♥I♥I♥@♣P6 ♣た♣ヌ♣の♥B":CZ(19)=5
:CX(19)=2:CV(19)=-16
580 REM ♦T♦C♦R♦ゅ♣み♣モ♣の
590 LOCATE0,0:PRINT "♦X♦y♥(♦X♦L♥(♣み♣ィ♣オ♣ト♣ュ♣セ♣ウ♣「♥B"
600 R=INT(RND(1)*6)+1:PUTSPRITE0,(100,16),,R:IF STRIG(0) THEN 610 ELSE CALLVOICE
(@56):PLAY#2,"t255l64@56c":GOTO600
610 REM ♣o♣k♣'♣X♣d♣q
620 LOCATE0,0:PRINT "                              ":FOR I=1 TO R:X=X-1:IF X=0 T
HEN Y=Y-2:X=15:IF Y=0 THEN 920
630 PUTSPRITE 1,(X*16,Y*16),,7:FORJ=0TO1000:NEXTJ,I
640 IF MP(X,Y+1)=2 THEN Y=Y+2:CALLVOICE(@50):PLAY#2,"@50l16gggfffddd":LOCATE0,0:
PRINT"♦_♦_♦_♦_♥I♥I♥I":FORI=0TO2000:NEXT:LOCATE0,0:PRINTSPC(14):PUTSPRITE1,(X*16,
Y*16),,7:GOTO 580
650 REM ♦♥♦b♦Z♥(♦Wお¥ょヲ
660 IF MP(X,Y)=0 THEN 760
670 FOR I=1 TO 19:IF CZ(I)=X THEN IF CX(I)=Y THEN CM=I
680 NEXT
690 COLOR2:LOCATE0,0:PRINT C$(CM):COLOR15:FORJ=0TO2000:NEXT:LOCATE0,0:PRINT SPC(
LEN(C$(CM)))
700 CALL VOICE(@50):PLAY#2,P$(CM)
710 IF CV(CM)<0 THEN 720 ELSE 740
720 FOR I=-1 TO CV(CM)STEP-1:X=X+1:IF X=1 THEN Y=Y-2:X=16 ELSE IF X=16 THEN Y=Y+
2:X=1
730 NEXT:PUTSPRITE1,(X*16,Y*16),,7:GOTO 760
740 FOR I=1 TO CV(CM):X=X-1:IF X=1 THEN Y=Y-2:X=16 ELSE IF X=16 THEN Y=Y+2:X=1
750 NEXT:PUTSPRITE1,(X*16,Y*16),,7
760 LOCATE0,0:PRINT "♣b♣n♣l♣o♣t♣s♣d♣q♣フェヤ♣ナ♣キ♥B":FORI=0TO50:CALL VOICE (@56):PLA
Y#2,"t255l64@56c":R=INT(RND(1)*6)+1:PUTSPRITE0,(100,16),,R:NEXT
770 REM ♣b♣n♣l♣o♣t♣s♣d♣q
780 LOCATE0,0:PRINT "                              ":FOR I=1 TO R:AX=AX-1:IF AX=0 TH
EN AY=AY-2:AX=15:IF AY=0 THEN 920
790 PUTSPRITE 2,(AX*16,AY*16),,8:FORJ=0TO1000:NEXTJ,I
800 IF MP(AX,AY+1)=2 THEN AY=AY+2:CALLVOICE(@50):PLAY#2,"@50l16gggfffddd":LOCATE
0,0:PRINT"♦_♦_♦_♦_♦h♦h♦h♦h♥I♥I♥I":FORI=0TO2000:NEXT:LOCATE0,0:PRINTSPC(14):PUTSP
RITE2,(AX*16,AY*16),,8:GOTO760
810 REM ♦♥♦b♦Z♥(♦Wお¥ょヲ
820 IF MP(AX,AY)=0 THEN 580
830 FOR I=1 TO 19:IF CZ(I)=AX THEN IF CX(I)=AY THEN CM=I:GOTO 850
840 NEXT
850 CALL VOICE (@50):PLAY#2,P$(CM)
860 COLOR6:LOCATE0,0:PRINT C$(CM):COLOR15:FORJ=0TO2000:NEXT:LOCATE0,0:PRINT SPC(
LEN(C$(CM)))
870 IF CV(CM)<0 THEN 880 ELSE 900
```

★影さん，ぶっ壊したパソコンを僕にください！何とか直して使ってみるから。と思ったけれど，パーツ1個1個が影さんの電波でいかれていたら…。(新潟市・欲求不満18才)……【編：影ののろいにかかってしまうゾ!!】

```
880 FOR I=-1 TO CV(CM)STEP-1:AX=AX+1:IF AX=1 THEN AY=AY-2:AX=16 ELSE IF AX=16 TH
EN AY=AY+2:AX=1
890 NEXT:PUTSPRITE2,(AX*16,AY*16),,8:GOTO 580
900 FOR I=1 TO CV(CM):AX=AX-1:IF AX=1 THEN AY=AY-2:AX=16 ELSE IF AX=16 THEN AY=A
Y+2:AX=1
910 NEXT:PUTSPRITE2,(AX*16,AY*16),,8:GOTO 580
920 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,219):NEXT:CLS:LOCATE13,0:PRINT "お¥っイょョ":LOCATE13,2:P
RINT "っワ♥@っも":IF Y=0 THEN 930 ELSE 960
930 LOCATE1,4:PRINT "♣ ♣ネ♣ス♣へ♥Aあに";KA;"ぅむ♣キ♣イ♣ひ♣ュあなぅま♣ナ"
940 LOCATE1,5:PRINT "きDっそ♣オ♣ス♣フ♣ナ♥A♣ア♣は♣みっワ♣オ♣ワ♣キ♥B"
950 COPYP7,0TO(200,112),0:LOCATE0,7:PRINT "       1988  IGACHAN SOFT":GOTO 1000
960 LOCATE1,4:PRINT "♣ ♣む♣ス♣へ♥Aあに";KA;"ぅむ♣キ♣イ♣ひ♣ュあなぅま♣ナ"
970 LOCATE1,5:PRINT "♣ン♣イ♣二♦r♦え♦P♦cっワ♣ノぉP♣ォ♣ワ♣オ♣ス♥B"
980 LOCATE1,6:PRINT "♣サ♣は♣ナ♥Aっワっも♣へ♥A♣ ♣ー♣ワ♣ケ♣む♥B"
990 COPYP4,0TO(200,128),0:LOCATE0,8:PRINT "       1988  IGACHAN SOFT "
1000 LINE(0,25)-(255,144),10,B:KA=KA+1:IF KA=10 THEN 1020 ELSE FORI=0TO15:CALLVO
ICE(@6):PLAY#2,"t200@618o5gggraaargggraaarf+f+f+gaaabcdef+g4"
1010 GOTO 220
1020 LOCATE2,10:PRINT "♣ア♣フあなぅま♣へ♥A♣ィ♣へ♣ね♣ワ♣オ♣ス♥B"
1030 KA=1:GOTO 220
1040 REM Data of graphic character
1050 DATA 2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222
1060 DATA 2222,2222,2222,2222,2020,2020,2020,2020
1070 DATA 2020,2020,2020,2020,0000,0000,0000,0000
1080 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1090 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1100 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1110 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1120 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1130 DATA E0FF,0000,0000,FE0F,FFFF,FFFF,FFFF,FEFF
1140 DATA EEFF,EEEE,EEEE,FEEF,E0FF,0000,0000,FE0F
1150 DATA E0FF,0000,0000,FE0F,FFFF,FFFF,FFFF,FEFF
1160 DATA EEFF,EEEE,EEEE,FEEF,E0FF,0000,0000,FE0F
1170 DATA E0FF,0000,0000,FE0F,FFFF,FFFF,FFFF,FEFF
1180 DATA EEFF,EEEE,EEEE,FEEF,E0FF,0000,0000,FE0F
1190 DATA E0FF,0000,0000,FE0F,FFFF,FFFF,FFFF,FEFF
1200 DATA EEFF,EEEE,EEEE,FEEF,E0FF,0000,0000,FE0F
1210 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1220 DATA 0000,0000,3300,0000,0000,3003,3303,0030
1230 DATA 0000,3333,0033,0003,0300,3A33,00A0,0000
1240 DATA 3300,0A00,00A0,0000,3000,0A00,00B0,0000
1250 DATA 0000,0000,00AA,0000,0000,0000,00AA,0000
1260 DATA 0000,0000,00AA,0000,0000,0A00,00BB,0000
1270 DATA 0000,0A00,00AA,0000,0000,BA00,A0AA,0000
1280 DATA 0000,2222,2222,0000,2202,2222,2222,2022
1290 DATA 5555,5555,5555,5555,0F5F,000F,FF0F,0500
1300 DATA 0F5F,000F,00F0,0500,0F5F,000F,00F0,0500
1310 DATA F050,00F0,00F0,0500,F050,F0F0,FF0F,050F
1320 DATA 5555,5555,5555,5555,7755,7577,7757,5577
1330 DATA 7755,7577,7757,5577,7755,7577,7757,5577
1340 DATA 7755,7574,4757,5577,7755,4544,4454,5577
1350 DATA 7755,7574,4757,5577,7755,7577,7757,5577
1360 DATA 7755,7577,7757,5577,7755,7577,7757,5577
1370 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,9900,0090,0000
1380 DATA 0000,9999,9099,0000,0900,99F9,F999,0000
1390 DATA 9900,999F,999F,0090,9900,F99F,99FF,0090
1400 DATA 9900,9999,9999,0090,0900,8898,9988,0000
1410 DATA 0000,8888,8088,0000,0000,8800,0080,0000
1420 DATA 0000,9909,0099,0000,0000,9999,9099,0000
1430 DATA 0000,CCCC,C0CC,0000,0000,C0C9,C0C9,0000
1440 DATA 0000,9009,0099,0000,0000,9099,9099,0000
1450 DATA A00A,0000,0000,0000,A0AA,0900,0099,0000
1460 DATA AAAA,9900,9098,0000,AA00,9909,8999,0000
1470 DATA 0000,9999,9899,0090,0900,9999,9999,0089
1480 DATA 9900,9999,9999,9098,9909,9999,9999,8099
1490 DATA 9909,9999,9999,9098,9909,9999,9999,0089
1500 DATA 9900,9999,9899,0090,0900,9999,8999,0000
1510 DATA 0000,9999,9098,00AA,0000,9909,0099,AAAA
1520 DATA 0000,9900,0090,AA0A,0000,0000,0000,A00A
1530 DATA AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,88AA,8888,0088,0A88
1540 DATA 00A8,8000,8080,8A80,00A8,8000,8080,8A80
1550 DATA 88A0,8000,8080,0A88,00A0,8080,8080,0A80
1560 DATA 00A0,8080,8080,0A80,00A0,8080,8080,0A80
1570 DATA 88A8,8000,0008,0A80,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
1580 DATA 0000,AA00,00A0,0000,0000,AA00,00A0,0000
1590 DATA 0000,AA00,00A0,0000,0000,AA00,00A0,0000
1600 DATA 0000,AA00,00A0,0000,0000,AA00,00A0,0000
1610 DATA 0000,0909,0909,0000,0000,9909,9999,0000
1620 DATA 0000,9009,9900,0000,0000,0009,0900,0000
1630 DATA 0000,0009,0900,0000,0000,0009,0900,0000
1640 DATA 0000,0009,0900,0000,9090,9999,9999,0909
1650 DATA 9999,9999,9999,9999,9999,9999,9999,9999
1660 DATA 0999,9999,9999,9990,0090,9999,9999,0900
1670 DATA 0090,9799,9957,0900,0090,7799,7957,0900
1680 DATA 9999,7799,7957,9999,9999,7799,7957,9999
1690 DATA 4444,4444,4444,4444,7707,7707,0700,0400
1700 DATA 0050,5000,5000,0450,5505,5000,5000,0450
1710 DATA 0000,4040,4404,0444,4444,4000,0004,0404
1720 DATA 0000,0000,0000,0400,0040,0000,0000,0400
1730 DATA 0040,7700,0770,7777,0040,5000,0005,0405
1740 DATA 0040,5500,0050,0405,0040,4000,0040,0404
1750 DATA 0040,4000,0004,0404,0040,0000,0000,0404
1760 DATA 0040,0000,0000,0404,4444,4444,4444,4444
1770 DATA 0000,8800,0088,0000,0000,8808,8088,0000
1780 DATA 0000,8888,8888,0000,0000,8888,8888,0000
1790 DATA 0000,8888,8888,0000,0000,8808,8088,0000
1800 DATA 0000,8800,0088,0000,0000,0000,00F0,0000
1810 DATA 0000,AA00,A0AA,0000,0000,A00A,00AA,0000
1820 DATA 0000,AA0A,00AA,0000,0000,AA00,A00A,0000
1830 DATA 0000,0A00,AAAA,0000,0000,0A00,AAA0,0000
1840 DATA 0000,0A00,AAAA,0000,0000,0000,0000,0000
1850 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F6F6,FFFF,FFF6
1860 DATA 66F6,FF6F,F6FF,FFF6,FFFF,FF6F,F6FF,FFF6
1870 DATA FFFF,666F,F666,FFF6,FFFF,FF6F,F6FF,FFF6
1880 DATA FFFF,FF6F,6FFF,6FF6,66F6,FF6F,FFF6,FFF6
1890 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,00F0,0000,0000,0000
1900 DATA 00F0,0000,0000,0000,00F0,0000,0000,0000
1910 DATA 00F0,0000,0000,0000,00F0,0000,0000,0000
1920 DATA 00F0,0000,0000,0000,00F0,0000,0000,0000
1930 REM SPRITE PATTRN
1940 DATA 7F,7F,7E,7C,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7C,7F,7F
1950 DATA FE,FE,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,3E,FE,FE
1960 DATA 7F,7F,7C,79,73,73,79,7F,7E,7C,79,73,70,7F,7F,7F
1970 DATA FE,FE,7E,3E,9E,9E,9E,3E,7E,FE,FE,FE,1E,FE,FE,FE
1980 DATA 7F,7F,7E,78,73,7F,7F,7C,7F,7F,73,78,7E,7F,7F,7F
1990 DATA FE,FE,7E,1E,8E,8E,1E,7E,1E,8E,8E,1E,7E,FE,FE,FE
2000 DATA 7F,7F,7E,7C,7C,78,78,72,72,66,66,60,7E,7E,7E,7F
2010 DATA FE,FE,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,1E,7E,7E,7E,FE
2020 DATA 7F,7F,78,78,79,79,78,78,79,7F,7F,79,7C,7F,7F,7F
2030 DATA FE,FE,0E,0E,FE,FE,3E,9E,CE,CE,CE,9E,3E,FE,FE,FE
2040 DATA 7F,7F,7C,78,78,79,78,78,79,79,79,78,7C,7F,7F,7F
2050 DATA FE,FE,3E,1E,9E,FE,3E,9E,CE,CE,CE,9E,3E,FE,FE,FE
2060 DATA FF,BF,9F,8F,8F,87,87,C7,C7,87,FF,01,0F,3F,FF,FF
2070 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,E0,FE,FE,FF,FF
2080 DATA 01,03,07,0F,1B,3D,3D,36,3E,1F,01,07,1F,3F,7F,7F
2090 DATA 80,C0,E0,F0,F8,FC,FC,FC,FC,F8,80,F0,F8,F8,FC,FC
```

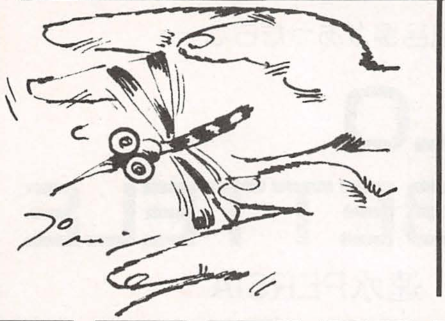
★　★　★



★つぐ美さんが，パソコン・レクチャーを担当することになった。ということは，今度からは影さんがコスプレをやるということかあ？（神奈川県藤沢市・閉暗狂鋭利庵16才）……【影：まずは光GENJI，つぎが男闘呼組。】

# MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)



ストレス解消(?)ショート・プログラム

# 蚊ッ蚊ッ蚊ッ！

神前　幸造

冬だというのに蚊がでたっっ！というわけで必死に蚊をたたくんですね。

画面上にでる黄色い手（だと思ってください）をカーソル・キーで動かし，飛んでいる蚊（＋）が両手の間にきたときにうまくスペース・キーでたたいてください。1分間で何匹たたけるかで競います。

## ◆プログラム

170行のRND（1）にかける値により，難易度が変化します。たいしたテクニックを使っていないので，他に言うことはありません。

## ◆最後に

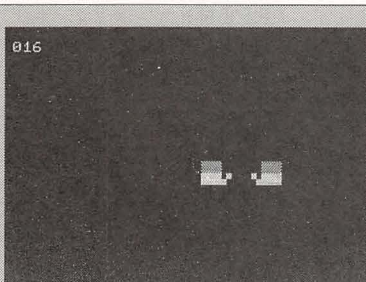
あまり何度もやると，ストレスがたまってしまいます。

それではまた……。

★

《第1表》変数表

| | |
|---|---|
| A,B | 手のキャラクター |
| C | 手の消去 |
| K | キー・スキャン用 |
| X,Y | 手の座標 |
| MX,MY | 蚊の座標 |
| M | たたいた蚊の数 |




▲《写真1》これ手に見えるかな? 上に見えるものが蚊だ




▼《写真2》1分間で何匹たたけるかの勝負。5匹でした

蚊ッ蚊ッ蚊ッ！のプログラム・リスト

```
10 CLR:COLOR,,7,0:CLS:TEMPO7
20 A$="▒    ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒" "▒▒":B$="▒ ▒▒▒▒ ▒":C$="          ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒      "
30 POKE$3444,0:X=16:Y=12:MX=10:MY=10:M=0
40 CURSOR15,10:PRINT[6,0]"ｶｯ ｶｯ ｶｯ !";:CURSOR13,14:PRINT[4,0]"HIT ANY KEY !!"
50 MUSIC"C3DCDFRFRCD-FRF9"
60 GETK$:IFK$=""THEN60
70 CLS:TI$="000000":MUSIC"G2#FG#FGRARG"
80 REM ***** MAIN ********************
90 GETK$:IFK$=""THEN140
100 CURSORX,Y:PRINT[,0]C$
110 X=X-((K$="▒")*(X>1))+((K$="▒")*(X<31))
120 Y=Y-((K$="▒")*(Y>1))+((K$="▒")*(Y<22))
130 IFK$=" "THEN CURSORX+3,Y:PRINT[0,6]B$;:MUSIC"C0-BC-BC":IF(MX-X>1)*(MX-X<6)TH
EN IF(MY=Y)+(MY=Y+1)THEN MUSIC"C1DEG":M=M+1:MX=INT(RND(1)*2)*35+2:MY=INT(RND(1)*
2)*20+2
140 CURSORX,Y:PRINT[6,0]A$;:CURSOR0,0:PRINTRIGHT$(TI$,3);
150 IF TI$="000100"THEN290
160 REM ***** MOSQUITO ****************
170 CURSORMX,MY:PRINT[,0]" ";:ON INT(RND(1)*10)+1 GOTO240
180 MX=MX+INT(RND(1)*3)-1:MY=MY+INT(RND(1)*3)-1
190 IF MX<2THEN MX=2
200 IF MX>37THEN MX=37
210 IF MY<2THEN MY=2
220 IF MY>22THEN MY=22
230 GOTO260
240 MX=MX+((MX>X)*(MX<37))-((MX<X)*(MX>2))
250 MY=MY+((MY>Y)*(MY<22))-((MY<Y)*(MY>2))
260 CURSORMX,MY:PRINT[2,0]"+";
270 GOTO90
280 REM ***** GAME OVER ***************
290 CURSOR10,15:PRINT[5,0]"*** GAME IS OVER ***";:CURSOR12,18:PRINT[3,0]USING"ﾀﾀ
ｲﾀ 'ｶ'   ###ﾋｷ";M
300 MUSIC"F3R5R3CRFR#DRFRGR#AR+C5#A3ARGRFR5R3+F"
310 GETK$:IFK$=""THEN310
320 CLS:GOTO30
```

★僕はMSX2＋がでてから，MSXをMSX2－（マイナス）と呼んでいる。(大阪府河内長野市・**スネ毛マン二世ドヤオヤジ14才**)……【**編**：MSX2＋ネタは，あの，サザエさんネタとドラエもんネタを越えるか*!!*】

# MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）



こんな広い風呂場があったらなー

# FULO SUBETTELE

フロ スベッテル

速水PERSIA

### ★内容

風呂場にある，石けんの上に乗って，どのくらいすべることができるか？というのをいい加減にプログラムしました。

操作は，何のキーでもいいです。バシバシたたくだけ。助走が大事です。

### ★最後

タイトーのフルスロットルをやっていて，突然ヒラメイてしまったのだよ。受験生はやらないように。

**CHECKER FLAG**

Dr.D：いいねー，ワシはこういったショート・プログラムが好きじゃ。ちょっとゲームはつまらなかったがな。

編：ガクッ。ところで，MZの投稿が減ってるぞーい。

FULO SUBETTELEのプログラム・リスト

```
100 COLOR 5,0:DEFINT A-Z:CLS:X=1:R=20
110 LOCATE   0,19:PRINT STRING$(40,"‾")
120 LOCATE  18,19:COLOR 7:PRINT "▀▀";
130 LOCATE   1,18:PRINT "大"
140 LOCATE   R,14:COLOR 6:PRINT "。";
150 GOSUB    320:IF G<0 THEN G=0
160 PRINT    "▦";INT(G/100);"SP ";
170 IF K$="" G=G-10     :GOTO 150
180 LOCATE X,16         :PRINT " ﾀｯ!";
190 X=X+1    :G=G+W     :W=W+18
200 LOCATE   X-1,18     :PRINT " 大";
210          IF X<18   THEN 150
220 LOCATE   16,16      :PRINT "ﾂｰ ";
230 Q=R:R=R-G/900:IF R<0 R=39
240 LOCATE Q,14         :PRINT" ";
250 LOCATE R,14:COLOR 6:PRINT "。";
260 GOSUB 320           :G=G-(K$<>"")
270 M=M+G/1200-((G/100)<6)
280 PRINT    "▦▦!";M;"CM";:G=G-10
290 PRINT    "▦ ";INT(G/100);"SP ▦▦!";
300          IF G>99   THEN 230
310 PLAY 7,  "BOAGFEDC":END
320 COLOR C: C=C+1 AND 7:LOCATE 14,9
330 PRINT "FULO SUBETTELE";:COLOR 7
340 BEEF 1:BEEF 0:K$=INKEY$:RETURN
```




▲《写真1》ここは風呂場。まん中にあるのが石けんだ

▼《写真2》キーをたたきまくって助走開始。それーッ







▲《写真3》ツーッと石けんに乗ってすべります。距離を競う



★BMはベーマガの略。さて，SOは何でしょう。（千葉県市川市・答は私のイニシャルだ13才）……【編：奥田俊一。なるほどね。でも，王　貞治でも正解なわけでしょ。影：猥少年はだめ？大阪しぐれは？編：ブー。】

# MZ-1500用



## 反射神経養成ゴキブリ退治 移植版 GOKIVADER

ピポ

### ⊙最初に

地球を侵略しにきたゴキブリ達であったが，自分達の分の悪さを思い知らされてしまったのだった。しょうがないので逃げ帰ろうとしたゴキブリ達の目にうつったものは，空中で待ち受けるストッパーだった。

そんなわけで88年11月号Ｐ６用の移植版です。本当は移植するつもりではなかったのですが，ふとしたことから入力してみて，これはなかなかいけるではないかと思い，ちょこっと手を加えてみました（ほとんど変わってないような気もするが）。

### ⊙遊びかた

上のほうにあるストッパーを動かすわけですが，ファンクション・キー［F1］～［F5］を使います。下からくるゴキブリを殺していけばいいのです。ちなみに，ゴキブリ達は驚きのため，目がとびでています。

《第１表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| G＄(1～4) | ゴキブリのキャラクター |
| H＄ | 爆発 |
| G1～G4 | 各ゴキブリの位置 |
| GN | 1行目の番号 |
| PX | ストッパーの座標 |
| SC | スコア |
| L | ループ用 |
| I＄ | キー入力 |

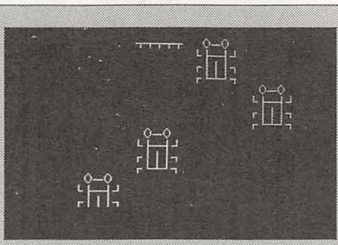
### ⊙プログラムについて

このプログラムが原作とちがうところは，スクロールの方向と，音ぐらいのものでしょう。

音についてですが，1130行は爆発音，1150行はゲーム・オーバーの笛の音です。笛の音はYK-2さんが使っていたものをそのまま使いましたが，TEMPO 14というのはいわゆる裏技です。

それから，速いと思う人は1020行の’を取ったり，WAITの数を変えたりなどしてみてください。

次回はちゃんとしたオリジナルを送りたいと思います。



▲《写真１》上のストッパーを操作してゴキブリを退治する





▼《写真２》う～ん，きびしい～。16匹しか倒せなかった

移植版GOKIVADERのプログラム・リスト

```
1000 GOTO 1220
1010 '------- GOKIVADER ---------------------------------------------
1020 CURSOR INT(RND*32)+5,20:PRINT[6]". ";:'WAIT 20
1030 IF GN>4 THEN G4=G3:G3=G2:G2=G1:G1=INT(RND(1)*5)+1:GN=1
1040 CURSOR G1*6,20:PRINTG$(GN):GN=GN+1
1050 '------- GOKISTOPPER -------------------------------------------
1060 GETI$:IF I$<"A" OR I$>"E" THEN1090
1070 CURSOR PX*6,5:PRINTSPC(5);:PX=ASC(I$)-64
1080 '------- JADGE -------------------------------------------------
1090 CURSOR PX*6,5:PRINT "┬┬┬┬┬";
1100 IF GN<>4 OR G4=0 THEN 1020
1110 IF G4<>PX THEN 1150
1120 CURSOR G4*6,6:PRINT[2] H$;:SC=SC+1
1130 NOISE "O5V15F1V8F2":GOTO 1020
1140 '------- LOST --------------------------------------------------
1150 TEMPO14:E$="":FOR L=0 TO 20:E$=E$+"EOGO":NEXT:MUSIC "O5"+E$:TEMPO 7
1160 PRINT "▩ .ｱﾅﾀ ﾊ.";SC;" .ﾋｷ ﾉ .GOKIVADER .ｦ ﾀｵｼﾏｼﾀ.."
1170 WAIT 100:PRINT "▩▩▩▩TRY AGAIN ?"
1180 GET I$:IF I$="" THEN 1180 ELSE IF I$<>"N" THEN 1220
1190 DEF KEY(1)="RUN   "+CHR$(13):DEF KEY(2)="LIST ":DEF KEY(3)="AUTO 1000"
1200 DEF KEY(4)="RENUM":DEF KEY(5)="DIR   ":CONSOLE:CLS:END
1210 '------- INITIALIZE --------------------------------------------
1220 DIM G$(4):FOR L=1 TO 5:DEF KEY(L)=CHR$(64+L):NEXT
1230 G$(1)=" O-O ":G1=0:G2=0
1240 G$(2)="└┼─┤┘":G3=0:G4=0
1250 G$(3)="┌|||┐":GN=5:PX=3
1260 G$(4)="┌└┴┘┐":SC=0
1270 H$="▩▩▩▩!":H$=". . ."+H$+" . . "+H$+". . ."+H$+" . . "
1280 CLS3:CONSOLE 5,16,0,40:CURSOR 18,5:PRINT "┬┬┬┬┬";
1290 CURSOR 18,15:PRINT "READY.":WAIT 1000:CURSOR 18,15:PRINT SPC(6):GOTO 1020
```

# MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001/1Z002)用

（※2500で動かすには，80Bモードまたは2000モードで実行）



格闘技ゲーム初のテコンドーだ

# THE TAEKWONDO
（ザ テコンドー）

ITO.S

## STORY

19××年，わが日本の斉藤博勝(さいとうひろかつ)選手が,「全日本テコンドー選手権」に出場し，みごとに優勝(ゆうしょう)して「世界テコンドー選手権」の日本代表に選ばれた。

記者会見(きしゃかいけん)では「絶対に優勝して，会場に君が代をながしてみせますよ！」と自信(じしん)たっぷりであった。はたして斉藤博勝選手は「世界テコンドー選手権」で優勝できるのであろうか！

## 遊びかた

[4]で左，[6]で右に動かします。[Z]でトラチャギ（韓国語で回(まわ)しげり），[K]でネチョチャギ（脳天(のうてん)げり），[C]でティオテイトラチャギ（飛び後ろ回しげり）をやります。対戦相手は第1表を見てください。

## 試合のきそく

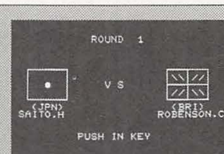
1．試合時間は3分（ふつうは3分もたないので終わってしまう）です。
2．ノックアウトされたりしたときは，カウント10で勝負が決まる。また3回ダウンしても同じこと。
3．攻撃(こうげき)がはげしすぎて，スタミ

《第1表》対戦相手

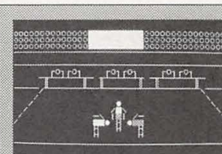
1.ロビンソン・クルーザー(BRI)
2.キン・コーン(CHN)
3.マイケル・デビッド(USA)
4.アンドレ・タイガ(URS)
5.ハ・テ・ギョン(KOR)



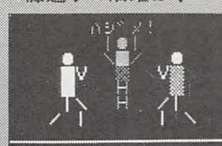
▲《写真1》タイトル画面。日本代表の斉藤選手の活躍は？



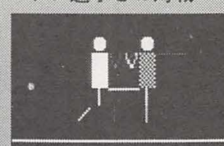
▲《写真2》さて初戦は英国代表のロビンソン選手との対戦



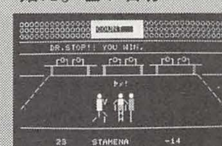
▲《写真3》お互い礼をして，いよいよ試合開始だ。左が自分



▲《写真4》主審の「はじめ！」の合図。なかなかこってるぞ



▲《写真5》エイ，トリャ！激しい攻防のようす。キエーイッ！



▲《写真6》主審の「ヤメ！」の合図で，ドクター・ストップ

THE TAEKWONDOのプログラム・リスト

```
 1 CONSOLEC40N:TEMPO7:S$="⇩⇨⇨⇨":V$=S$+"⇨":H$=V$+"⇨":Z$=H$+"⇨⇨"
 3 CURSOR 11,2:PRINT"t      h      e"
 5 CURSOR 0,6:PRINT"  T   A   E   K   W   O   N   D   O":MUSIC"R2"
 6 CURSOR 0,5:PRINT" ─┬─ ┌─\ ┌── |/ | | ┌─┐ | | ┌─\ ┌─┐"
 7 CURSOR 0,6:PRINT"  |  ├─┤ ├── |< |||| | | |\| | | | |"
 8 CURSOR 0,7:PRINT"  |  | | └── | \ └┴┘ └─┘ | | └─/ └─┘":MUSIC"R2"
 10 CURSOR 0,4:PRINT" ■■■ ■■■ ■■■ ■ ■ ■ ■ ■■■ ■ ■ ■■  ■■■"
 11 CURSOR 0,5:PRINT"  ■  ■ ■ ■   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■"
 12 CURSOR 0,6:PRINT"  ■  ■■■ ■■■ ■■  ■|■ ■ ■ ■|■ ■ ■ ■ ■"
 13 CURSOR 0,7:PRINT"  ■  ■ ■ ■   ■ ■ ■|■ ■ ■ ■└■ ■ ■ ■ ■"
 14 CURSOR 0,8:PRINT"  ■  ■ ■ ■■■ ■ ■ ■┘■ ■■■ ■ ■ ■■  ■■■ ":MUSIC"R2"
 15 CURSOR 6,10:PRINT"by ITO.S"
 16 CURSOR 3,12:PRINT"ｱﾅﾀﾊ､｢ﾃｺﾝﾄﾞ｣ﾉｾｶｲ"
 17 CURSOR 2,14:PRINT"ｾﾝｼｭｹﾝﾉ､ﾆﾎﾝﾀﾞｲﾋｮｳ"
 18 CURSOR 2,16:PRINT"ﾆｴﾗﾊﾞﾚﾀ!!":CURSOR23,19:PRINT"SAITO.H⇩⇦⇦⇦⇦⇦⇦(JPN)"
 19 CURSOR 24,13:PRINT"  ●  "+H$+" /■\ "+H$+" |■| "+H$+"  H  "+H$+"  H  ":MUSIC"
R7"
 20 CURSOR 24,13:PRINT"  ●  "+H$+" V■  "+H$+"  ■  "+H$+"─|  "+H$+"  |  ":MUSIC"
R3"
 21 CURSOR 24,13:PRINT"  ●  "+H$+"\ ■\ "+H$+" \■| "+H$+"  |  "+H$+"  |  ":MUSIC"
R3"
 22 CURSOR 24,13:PRINT"  ●  "+H$+"  ■V "+H$+"  ■  "+H$+"  |─"+H$+"  |  ":MUSIC"
R3"
 23 CURSOR 24,13:PRINT"  ●  "+H$+" /■ /"+H$+" |■/ "+H$+"  |  "+H$+"  |  ":MUSIC"
R3"
 24 CURSOR 24,11:PRINT"  ●  "+H$+"  ■V "+H$+"  ■  "+H$+"─ > "+H$+"     "+H$+"
   "+H$+"     ":MUSIC"R3"
 25 CURSOR 24,11:PRINT"  ●  "+H$+"  ■> "+H$+"  ■  "+H$+" < ─"+H$+"     "+H$+"
   "+H$+"     ":MUSIC"R3"
 26 CURSOR 24,11:PRINT"     "+H$+"     "+H$+"  ●  "+H$+"  ■V "+H$+"  ■  "+H$+"
|\ "+H$+" / | ":MUSIC"R3"
 27 CURSOR 24,11:PRINT"  ●  "+H$+" V■  "+H$+"  ■  "+H$+" < ─"+H$+"     "+H$+"
   "+H$+"     ":MUSIC"R3"
 28 CURSOR 24,11:PRINT"  ●  "+H$+" <■  "+H$+"  ■  "+H$+"─ > "+H$+"     "+H$+"
   "+H$+"     ":MUSIC"R3"
 29 CURSOR 24,11:PRINT"     "+H$+"     "+H$+"  ●  "+H$+" V■  "+H$+"  ■  "+H$+" /
|  "+H$+" | \ ":MUSIC"R7"
 30 CURSOR 24,13:PRINT"  ●  "+H$+" /■\ "+H$+" |■| "+H$+"  H  "+H$+"  H  ":MUSIC"
R7"
 90 CURSOR 24,17:PRINT"  H  ":MUSIC"R7"
 91 CURSOR 3,19:PRINT"PUSH IN KEY"
 92 GETT$:IF T$="" THEN 92
 93 PRINT"®":MUSIC"R9":READ A$
 94 IF A$="ROBENSON.C"THEN D=1:CURSOR 27,7:PRINT"┌──┬──┐"+Z$+"|\\|//|"+Z$+"├──┼─
─┤"+Z$+"|//|\\|"+Z$+"└──┴──┘"+Z$+" (BRI) ":GOTO 200
```



★影さん，あなたは24秒働けますか？ゲーッ，ゲゲッゲッ(©パズル／©リゲイン)。…(徳島県麻植郡・超絶美形主人公レイスト13才)……【影：なにを…このOFに返事を書いているだけでも…ほーら25秒たっちゃった。】

ナがなくなったときはドクター・ストップがかかり勝負が決まる。

4．トラチャギは3ポイント，ネチョチャギは6ポイント，テイオテイトラチャギは9ポイントのダメージを与える。

## プログラムについて

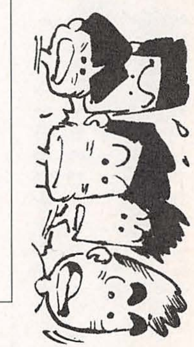
はじめてプログラムを作ってみました。このゲームを入れるのに2週間もかかってしまいました。とってもムダが多いと自分でも思っています。しかし，ゲームはおもしろいのでぜひ入れていただき

```
95 IF A$="KIN.COM"THEN D=2:CURSOR 27,7:PRINT"┌────┐"+Z$+"|*)▒▒▒|"+Z$+"|▒▒▒▒|"
+Z$+"|▒▒▒▒|"+Z$+"└────┘"+Z$+" (CHN) ":GOTO 200
96 IF A$="MIKLE.D"THEN D=3:CURSOR 27,7:PRINT"┌────┐"+Z$+"|#├───┤"+Z$+"├─┴─┤"
+Z$+"├───┤"+Z$+"└────┘"+Z$+" (USA) ":GOTO 200
97 IF A$="ANDROA.T"THEN D=4:CURSOR 27,7:PRINT"┌────┐"+Z$+"|Ł▒▒▒▒|"+Z$+"|▒▒▒▒|
"+Z$+"|▒▒▒▒|"+Z$+"└────┘"+Z$+" (USR) ":GOTO 200
98 IF A$="HA.TA.GYON"THEN D=5:CURSOR 27,7:PRINT"┌────┐"+Z$+"| / \ |"+Z$+"| ●
|"+Z$+"| \ / |"+Z$+"└────┘"+Z$+" (KOR) ":GOTO 200
99 IF A$="END"THEN GOTO 100
100 CURSOR 0,18:PRINT"──────────────────────────────────────"
101 CURSOR 0,6:PRINT"          r0┐r0┐     r0┐r0┐     r0┐r0┐        "
102 CURSOR 0,7:PRINT"        ─┴─┴─┴─  ─┴─┴─┴─  ─┴─┴─┴─           "
103 CURSOR 0,8:PRINT"          ‖     ‖ ‖     ‖ ‖     ‖            "
104 CURSOR 0,9:PRINT"──────────────────────────────────────"
105 FOR V=0 TO 39:CURSOR V,3:PRINT"─ß⇔ ß⇔─ß⇔";:NEXT V
106 CURSOR5,9:PRINT"/ß⇔⇔/ß⇔⇔/ß⇔⇔/ß⇔⇔/ß⇔⇔/":CURSOR34,9:PRINT"\ß\ß\ß\ß\ß\"
107 FOR Q=0 TO 39:FOR W=0 TO 2:CURSORQ,W:PRINT"o":NEXT W,Q
108 FOR Q=14 TO 23:FOR W=0 TO 2:CURSOR Q,W:PRINT"■":NEXT W,Q
109 FOR Q=0 TO 39:FOR W=19 TO 21:CURSOR Q,W:PRINT"─":NEXT W,Q
110 CURSOR 1,19:PRINT"┌──┐"+H$+"| ● |"+H$+"└──┘"+V$+"▓▓▓"
111 CURSOR 10,20:PRINT"SAITO.HELOKAS"
112 CURSOR 14,22:PRINT"GOLD MEDAL"
113 FOR A=1 TO 3
114 CURSOR 17,10:PRINT"|●|"+S$+"\■/"+S$+" ■ "+S$+" H "+S$+" H "+S$+"■■■"
115 CURSOR 14,11:PRINT" ● "+S$+"/■\"+S$+"|▒|"+S$+" H "+S$+" H "+S$+"▓▓▓▓▓▓▓
■"
116 CURSOR 20,11:PRINT" ● "+S$+"/■\"+S$+"|▒|"+S$+" H "+S$+" H "
117 CURSOR 23,11:PRINT" ● "+S$+"/■\"+S$+"|▒|"+S$+" H "+S$+" H "
118 FOR B=0 TO 800:NEXT B
119 CURSOR 17,10:PRINT" ● "+S$+"/■\"+S$+"|■|"+S$+" H "+S$+"■■■"
120 FOR B=0 TO 500:NEXTB:NEXT A
121 CURSOR 15,1:PRINT"ｺｯｶｾｲｼｮｳ"
122 MUSIC"R9DCDEGEDREGAG7A+D9BAGROE9GAR+D+C+DREGAGER7GD9RA+C+DR+C+DAGAG7ED9R"
123 POKE$952,166
124 CURSOR 11,4:GOTO 13014
200 CURSOR 26,13:PRINT A$
201 CURSOR 6,7:PRINT"┌────┐"+Z$+"|    |"+Z$+"| ● |"+Z$+"|    |"+Z$+"└────
┘"+Z$+" (JPN)"
202 CURSOR 5,13:PRINT"SAITO.H":CURSOR18,9:PRINT"V S"
203 CURSOR 16,3:PRINT"ROUND ";D
204 CURSOR 14,16:PRINT"PUSH IN KEY"
800 GET A$:IF A$="" THEN 800
990 D=0:C=C+1:M=0:N=0:L=0:F=0:POKE$952,0:DEF KEY(7)=POKE$952,166↵
1000 T=0:E=0:G=21:O=0:J=0
1007 T=0:E=0:G=21:O=0:J=0
1010 PRINT"@"
1020 CURSOR 0,18:PRINT"──────────────────────────────────────"
1022 CURSOR 0,6:PRINT"          r0┐r0┐     r0┐r0┐     r0┐r0┐        "
1023 CURSOR 0,7:PRINT"        ─┴─┴─┴─  ─┴─┴─┴─  ─┴─┴─┴─           "
1024 CURSOR 0,8:PRINT"          ‖     ‖ ‖     ‖ ‖     ‖            "
1025 CURSOR 0,9:PRINT"──────────────────────────────────────"
1026 FOR V=0 TO 39:CURSOR V,3:PRINT"─ß⇔ ß⇔─ß⇔";:NEXT V
1027 CURSOR5,9:PRINT"/ß⇔⇔/ß⇔⇔/ß⇔⇔/ß⇔⇔/ß⇔⇔/":CURSOR34,9:PRINT"\ß\ß\ß\ß\ß\"
1030 FOR Q=0 TO 39:FOR W=0 TO 2:CURSORQ,W:PRINT"o":NEXT W,Q
1035 FOR Q=14 TO 23:FOR W=0 TO 2:CURSOR Q,W:PRINT"■":NEXT W,Q
1060 A=100:B=C*10+80:X=13:Y=21
1061 FOR O=3 TO X:CURSOR O,12:PRINT" ● "+H$+" /■ "+H$+" |■ "+H$+" |\ "+H$+
" / | ":MUSIC"R2":NEXT O
1062 CURSOR X,12:PRINT" ● "+V$+" /■ "+V$+" |■ "+V$+" H "+V$+" H "
1063 FOR W=31 TO Y STEP -1:CURSOR W,12:PRINT" ● "+H$+" ▒\ "+H$+" ▒| "+H$+"
/| "+H$+" | \ ":MUSIC"R2":NEXT W
1064 CURSOR Y,12:PRINT" ● "+V$+" ▒\"+V$+" ▒|"+V$+" H "+V$+" H "
1065 CURSOR 18,11:PRINT" ● "+S$+"/■\"+S$+"|▒|"+S$+" H "+S$+" H ":MUSIC"R8":CURS
OR 18,10:PRINT"ﾚｲ!":MUSIC"R8":CURSOR18,10:PRINT"    "
1066 CURSOR X,12:PRINT"      "+H$+" ─\ "+H$+" ▓▓● "+H$+" H "+V$+" H "
1067 CURSOR Y,12:PRINT"      "+H$+" /─ "+H$+"●▒▒ "+H$+" H "+V$+" H ":MUSIC"R
8"
1068 CURSOR Y,12:PRINT" ● "+H$+" ▒\ "+H$+" ▒| "+H$+" H "+V$+" H "
1069 CURSOR X,12:PRINT" ● "+H$+" /■ "+H$+" |■ "+H$+" H "+V$+" H ":MUSIC"R
8"
1070 CURSOR X,12:PRINT" ● "+H$+" ■V "+H$+" ■ "+H$+" |\ "+H$+" / | "
1071 CURSOR Y,12:PRINT" ● "+H$+" V▒ "+H$+" ▒ "+H$+" /| "+H$+" | \ ":MUSIC
"R8"
1072 CURSOR 18,11:PRINT"|●|"+S$+"\■/"+S$+" ▒ "+S$+" H "+S$+" H ":CURSOR 17,10:P
RINT"ﾊﾟﾝ!":MUSIC"R6"
1073 CURSOR 18,11:PRINT"   "+S$+"   "+S$+"   "+S$+"   "+S$+"   ":CURSOR 17,10:P
RINT"    "
1079 CURSOR 5,20:PRINT A;SPACE$(5);"STAMENA    ";B;"    "
1080 D=D+1:E=0
1120 CURSOR15,1:PRINT"COUNT"
1300 TI$="000000"
1400 CURSOR11,4:PRINT"TIME ";TI$;" ":E=E+1
1410 IFTI$="000300"THEN A=A+30:B=B+30:GOTO1080
1500 REM
1600 GETK$
1610 IF K$="4" THEN X=X-1:O=0
1620 IF K$="6" THEN X=X+1:O=0
1630 IF K$="Z" THEN GOSUB9000
1635 IF K$="X" THEN GOSUB9310
1638 IF K$="C" THEN GOSUB9610
1640 IF X=4 THEN X=5
1650 IF X=27 THEN X=26
1655 CURSORX,12:PRINT"  ●  "
1660 CURSORX,13:PRINT"  ■V  "
1670 CURSORX,14:PRINT"  ■  "
1680 CURSORX,15:PRINT"  |\  "
1690 CURSORX,16:PRINT" / | "
1700 IF K$="Z" THEN H=INT(RND(1)*3):GOTO1710
1704 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN H=INT(RND(1)*3):GOTO1800
1705 IF K$="X" THEN H=INT(RND(1)*3):GOTO1710
1706 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN H=INT(RND(1)*3):GOTO1800
1707 IF K$="C" THEN H=INT(RND(1)*3):GOTO1710
1708 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN H=INT(RND(1)*3):GOTO1800
1709 GOTO 1750
1710 IF H=0 THEN Y=Y+1:J=0
1720 IF H=1 THEN H=INT(RND(1)*3):GOTO1800
1730 IF Y=4 THEN Y=5
1740 IF Y=26 THEN Y=25
1750 CURSORY,12:PRINT"  ●  "
1755 CURSORY,13:PRINT"  V▒  "
1760 CURSORY,14:PRINT"  ▒  "
1770 CURSORY,15:PRINT"  /|  "
1780 CURSORY,16:PRINT" | \    "
1785 GOTO 1400
1800 IF H=0 THEN J=0:GOTO 1750
1810 IF H=1 THEN GOSUB 8000
1815 IF H=2 THEN GOSUB 9100
1818 IF H=3 THEN GOSUB 9400
1820 IF X+4<Y+1THENY=Y-1:GOTO1750
1830 H=INT(RND(1)*3)
1840 IF H=0 THEN GOSUB 8000
1845 IF H=1 THEN GOSUB 9100
1848 IF H=2 THEN GOSUB 9400
1850 GOTO 1750
8000 CURSORY,12:PRINT"  ●  "
8005 CURSORY,13:PRINT"  V▒  "
8010 CURSORY,14:PRINT"  ▒  "
8020 CURSORY,15:PRINT"──|  "
8030 CURSORY,16:PRINT"  |  "
8040 IF X+4=Y+1 THEN A=A-3-C:MUSIC"+C0":J=J+1:CURSOR 5,20:PRINT" ";A;"
8045 IF J=3 THEN GOSUB10000:J=0
8050 B=B-1
8060 IF B<0 THEN CURSOR6,4:PRINT"DR.STOP!! YOU WIN.":GOTO12000
8070 MUSIC"C0R":RETURN
9000 CURSORX,12:PRINT"  ●  "
9005 CURSORX,13:PRINT"  ■V  "
9010 CURSORX,14:PRINT"  ■  "
9020 CURSORX,15:PRINT"  |──  "
9030 CURSORX,16:PRINT"  |  "
9040 IF X+4=Y+1 THEN B=B-3:MUSIC"+E0":O=O+1:CURSOR 27,20:PRINT" ";B;"    "
9045 IF O=C*2+5 THEN GOSUB11000:O=0
9050 A=A-1
9060 IF A<0 THEN CURSOR6,4:PRINT"DR.STOP!! YOU DEFEAT.":GOTO13000
9070 MUSIC"E0R":RETURN
```

★わが静岡県の富士市には，何度食べてもあきない，富士梅というカステラの中にカスタード・クリームの入ったお菓子があります。(静岡県庵原郡・**吉田真里子命♥12才**)……**【影：見城先生にはないしょでね。】**

たいと思います。はじめのデモのところを入れるのがめんどくさい人は入れなくてもけっこうです。相手をもっと多くしたいときはDATA文を増やしてください。

●参考にしたもの
・スポーツ・イン・ソウル（コナミ）
・ソウルオリンピック・ハイライト（NHKで放映）



```
9100 CURSORY,12:PRINT"  ●  "
9110 CURSORY,13:PRINT"\ ▒\ "
9120 CURSORY,14:PRINT" \▒| "
9130 CURSORY,15:PRINT"  |  "
9140 CURSORY,16:PRINT"  |  "
9150 IF X+4=Y+1 THEN A=A-6-C:MUSIC"+CO":J=J+2:CURSOR 5,20:PRINT" ";A;"    "
9160 IF J=3 THEN GOSUB10000:J=0
9170 B=B-1
9180 IF B<0 THEN CURSOR6,4:PRINT"DR.STOP!! YOU WIN.":GOTO12000
9190 MUSIC"COR":RETURN
9310 CURSORX,12:PRINT"  ●  "
9320 CURSORX,13:PRINT" /█ /"
9330 CURSORX,14:PRINT" |█/ "
9340 CURSORX,15:PRINT"  |  "
9350 CURSORX,16:PRINT"  |  "
9360 IF X+4=Y+1 THEN B=B-6:MUSIC"+EO":O=O+2:CURSOR 27,20:PRINT" ";B;"    "
9370 IF O=C*2+5 THEN GOSUB11000:O=0
9380 A=A-1
9390 IF A<0 THEN CURSOR6,4:PRINT"DR.STOP!! YOU DEFEAT.":GOTO13000
9395 MUSIC"EOR":RETURN
9400 CURSORY,10:PRINT"  ●  "
9401 CURSORY,11:PRINT" V▒  "
9402 CURSORY,12:PRINT"  ▒  "
9403 CURSORY,13:PRINT" < ─"
9404 CURSORY,14:PRINT"     "
9405 CURSORY,15:PRINT"     "
9406 CURSORY,16:PRINT"     ":MUSIC"R1"
9407 CURSORY,10:PRINT"  ●  "
9408 CURSORY,11:PRINT" <▒  "
9409 CURSORY,12:PRINT"  ▒  "
9410 CURSORY,13:PRINT"─ >  "
9411 CURSORY,14:PRINT"     "
9412 CURSORY,15:PRINT"     "
9413 CURSORY,16:PRINT"     "
9414 MUSIC"CO"
9415 CURSORY,10:PRINT"     "
9416 CURSORY,11:PRINT"     "
9417 CURSORY,12:PRINT"  ●  "
9418 CURSORY,13:PRINT" V▒  "
9419 CURSORY,14:PRINT"  ▒  "
9420 CURSORY,15:PRINT" /|  ":CURSORY,16:PRINT" | \ "
9421 IF X+4=Y+1 THEN A=A-9-C:MUSIC"+CO":J=J+3:CURSOR 27,20:PRINT" ";A;"    "
9422 IF J=3 THEN GOSUB10000:J=0
9423 B=B-1
9424 IF B<0 THEN CURSOR6,4:PRINT"DR.STOP!! YOU WIN.":GOTO12000
9425 RETURN
9610 CURSORX,10:PRINT"  ●  "
9611 CURSORX,11:PRINT"  █V "
9612 CURSORX,12:PRINT"  █  "
9613 CURSORX,13:PRINT"─ >  "
9614 CURSORX,14:PRINT"     "
9615 CURSORX,15:PRINT"     "
9616 CURSORX,16:PRINT"     ":MUSIC"R1"
9617 CURSORX,10:PRINT"  ●  "
9618 CURSORX,11:PRINT"  █> "
9619 CURSORX,12:PRINT"  █  "
9620 CURSORX,13:PRINT" < ─"
9621 CURSORX,14:PRINT"     "
9622 CURSORX,15:PRINT"     "
9623 CURSORX,16:PRINT"     "
9624 MUSIC"EO"
9625 CURSORX,10:PRINT"     "
9626 CURSORX,11:PRINT"     "
9627 CURSORX,12:PRINT"  ●  "
9628 CURSORX,13:PRINT"  █V "
9629 CURSORX,14:PRINT"  █  "
9630 CURSORX,15:PRINT"  |\ "
9631 CURSORX,16:PRINT" / | "
9660 IF X+4=Y+1 THEN B=B-9:MUSIC"+EO":O=O+3:CURSOR 27,20:PRINT" ";B;"    "
9670 IF O=C*2+5 THEN GOSUB11000:O=0
9680 A=A-1
9690 IF A<0 THEN CURSOR6,4:PRINT"DR.STOP!! YOU DEFEAT.":GOTO13000
```

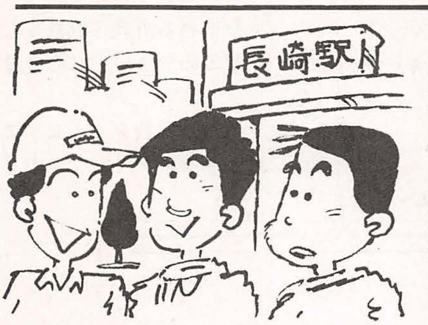
```
9699 RETURN
10000 CURSORX,12:PRINT"        ●  "
10005 CURSORX,13:PRINT"       V▒  "
10010 CURSORX,14:PRINT"  / /\ ▒  "
10020 CURSORX,15:PRINT" ●██/\/|  "
10030 CURSORX,16:PRINT" <    | \  "
10035 A=A-5
10040 I=I+1:IFI=3THENCURSOR6,4:PRINT"K.O!! YOU DEFEAT.":GOTO13000
10050 N=INT(RND(1)*10)+1
10060 FORI=1TON:CURSOR20,1:PRINTI:MUSIC"+GO":FORI1=1TO500:NEXT:NEXT
10065 IF N>=10 THEN CURSOR6,4:PRINT"K.O!! YOU DEFEAT.":GOTO13000
10068 CURSOR20,1:PRINT"  "
10070 RETURN
11000 CURSORX,12:PRINT" ●        "
11005 CURSORX,13:PRINT" █V       "
11010 CURSORX,14:PRINT" █ /\ \   "
11020 CURSORX,15:PRINT" |\/\▒▒●  "
11030 CURSORX,16:PRINT"/ |     > "
11032 B=B-5
11035 M=M+1:IFM=3THENCURSOR6,4:PRINT"KNOCK DOWN. YOU WIN.":GOTO12000
11040 N=INT(RND(10))+1
11050 FORI=1TON:CURSOR20,1:PRINTI:MUSIC"+GO":FORI1=1TO500:NEXT:NEXT
11055 IF N>=10 THEN CURSOR6,4:PRINT"KNOCK DOWN. YOU WIN.":GOTO12000
11060 CURSOR20,1:PRINT"  "
11070 RETURN
12000 CURSOR 18,12:PRINT" ● "+S$+"/█\"+S$+"|▒|"+S$+" H "+S$+" H ":MUSIC"R8":CUR
SOR 18,10:PRINT"ヤメ!":MUSIC"R8":CURSOR18,10:PRINT"   "
12001 CURSOR X,12:PRINT"    "+V$+"    "+V$+"    "+V$+"    "+V$+"    "
12002 CURSOR Y,12:PRINT"    "+V$+"    "+V$+"    "+V$+"    "+V$+"    "
12003 CURSOR 14,12:PRINT" ● "+S$+"/█\"+S$+"|█|"+S$+" H "+S$+" H "
12004 CURSOR 21,12:PRINT"  ●  "+H$+" /▒\ "+H$+" |▒| "+H$+"  H  "+H$+"  H  "
12005 CURSOR 18,12:PRINT" ● "+S$+"/█\"+S$+"|▒|"+S$+" H "+S$+" H ":MUSIC"R8"
12006 CURSOR 16,12:PRINT"| |"+S$+"/ \"+S$+"   ":MUSIC"R8":CURSOR 16,12:PRINT"
 "+S$+"\ /"+S$+"| |"
12007 CURSOR 18,11:PRINT" ● "+S$+"/█\"+S$+"|▒|"+S$+" H "+S$+" H "+S$+"   ":MUSI
C"R8":CURSOR 18,10:PRINT"レイ!":MUSIC"R8":CURSOR18,10:PRINT"   "
12008 X=13:Y=21
12009 CURSOR X,12:PRINT"      "+H$+"  ─\ "+H$+"  ██●"+H$+"  H "+V$+"  H "
12010 CURSOR Y,12:PRINT"      "+H$+" /─  "+H$+"●▒▒  "+H$+"  H "+V$+"  H ":MUSIC"
R8"
12011 CURSOR Y,12:PRINT"  ●  "+H$+"  ▒\ "+H$+"  ▒| "+H$+"  H "+V$+"  H "
12012 CURSOR X,12:PRINT"  ●  "+H$+" /█  "+H$+" |█  "+H$+"  H "+V$+"  H ":MUSIC"
R8"
12090 GOTO93
13000 CURSOR 18,12:PRINT " ● "+S$+"/█\"+S$+"|▒|"+S$+" H "+S$+" H ":MUSIC"R8":CU
RSOR 18,10:PRINT"ヤメ!":MUSIC"R8":CURSOR18,10:PRINT"   "
13001 CURSOR X,12:PRINT"    "+V$+"    "+V$+"    "+V$+"    "+V$+"    "
13002 CURSOR Y,12:PRINT"    "+V$+"    "+V$+"    "+V$+"    "+V$+"    "
13003 CURSOR 14,12:PRINT" ● "+S$+"/█\"+S$+"|█|"+S$+" H "+S$+" H "
13004 CURSOR 21,12:PRINT"  ●  "+H$+" /▒\ "+H$+" |▒| "+H$+"  H  "+H$+"  H  "
13005 CURSOR 18,12:PRINT " ● "+S$+"/█\"+S$+"|▒|"+S$+" H "+S$+" H ":MUSIC"R8"
13006 CURSOR 20,12:PRINT "| |"+S$+"/ \"+S$+"   ":MUSIC"R8":CURSOR 20,12:PRINT"
 "+S$+"\ /"+S$+"| |"
13007 CURSOR 18,11:PRINT " ● "+S$+"/█\"+S$+"|▒|"+S$+" H "+S$+" H "+S$+"   ":MUS
IC"R8":CURSOR 18,10:PRINT"レイ!":MUSIC"R8":CURSOR18,10:PRINT"   "
13008 X=13:Y=21
13009 CURSOR X,12:PRINT"      "+H$+"  ─\ "+H$+"  ███●"+H$+"  H "+V$+"  H "
13010 CURSOR Y,12:PRINT"      "+H$+" /─  "+H$+"●▒▒  "+H$+"  H "+V$+"  H ":MUSIC"
R8"
13011 CURSOR Y,12:PRINT"  ●  "+H$+"  ▒\ "+H$+"  ▒| "+H$+"  H "+V$+"  H "
13012 CURSOR X,12:PRINT"  ●  "+H$+" /█  "+H$+" |█  "+H$+"  H "+V$+"  H ":MUSIC"
R8"
13013 POKE$952,166:PRINT"®":MUSIC"R8":CURSOR 12,12:PRINT"GAME OVER!":CURSOR11,1
4
13014 PRINT"PLAY ?[Y/N]"
13015 GETT$:IF T$="Y" THEN RUN
13016 IF T$="N" THEN END
13017 GOTO 13015
13020 DATA"ROBENSON.C","KIN.CON","MIKLE.D","ANDROA.T","HA.TA.GYON","END"
```

★　★　★

★影さんの数えかた。影さんが一つ，影さんが2台，影さんが3個？ いったい影さんは何物なんでしょうか。（三重県鈴鹿市・川北良樹マン♥13才）……【編：影さんは1匹，2匹…でしょ。影：ブーブー。こらー。】

# MZ-2000/2200/2500(1Z001/1Z002)用

（※2500で動かすには，2000モードで実行）




長崎が舞台のスゴロク・ゲーム

# よかまち NAGASAKI（ながさき）

森田　敬太

## STORY

あなたは修学（しゅうがく）旅行で長崎にやってきました。そこで，友達3人で自由行動の時間にカステラを集める競走（きょうそう）をはじめたのでした。

## HOW TO PLAY

長崎の観光（かんこう）地を歩きまわり，カステラをたくさん集めるちょっと変わったスゴロクです。

RUNしてしばらくすると，タイトルがでるので，ゲームをする人数（3人まで）と名前（5文字まで）を入れてください。1人でプレイしても，あとの2人分はコンピュータが操作（そうさ）します。

プレイヤーは画面中央の長崎駅からスタートします。まず，目的地カードを引いて，めざす観光地（以後，目的地と書く）を決めます。目的地は乱数で決まるので，他のプレイヤーと同じになることもあります。

各観光地（大きなコマ）には15個のカステラがおいてあり，最初に目的地にたどりついた人には五つカステラがもらえます。後になって，他の人が一度たどりついた目的地に行っても四つ，三つ，と後になるほどカステラのもらえる数が減っていきます。

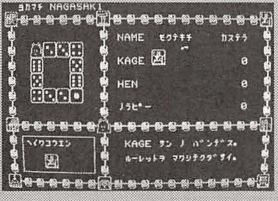
つぎにルーレットをまわし，でた目だけ進みます。動くときの方向は，[8][2][4][6]のキーで上下左右を指示します。ただし大きなコマには必ず止まります。小さなコマに止まったときはカードを引き，カードの指示に従います。終わったらつぎの人の番です。

これを繰り返し，誰かが五つめの目的地に着くとゲームは終了し，その時点でカステラを一番多く集めた人が勝ちです。

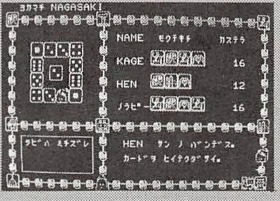
それから，プレイヤーのコマどうしが，小さなコマの上で重なっ

《第1表》変数表

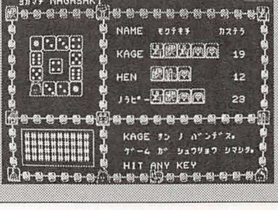
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| PX( ), PY( ) | プレイヤーの座標 |
| PM( ) | プレイヤーの目的地 |
| PC( ) | 目的地についた数 |
| PU( ) | プレイヤーの下のキャラクター |
| PN$( ) | プレイヤーの名前 |
| PK( ) | プレイヤーのカステラの数 |
| MK( ) | 各観光地に残っているカステラの数 |
| MX( ), MY( ) | 観光地の座標 |
| MA$( ) | キャラクター・データ |
| 1～9 | 観光地のキャラクター |
| 10～11 | 小さな縦横のマスのキャラクター |
| 10～14 | プレイヤーのキャラクター |
| 15～20 | サイコロのキャラクター |
| KG( , ) | 仮想画面 数値内容は上と同じ |
| RU | ルーレットのでた数 |
| ST | ルーレットが止まるまでの数 |
| A$ | キー入力用 |
| I, J | FOR-NEXT用 |



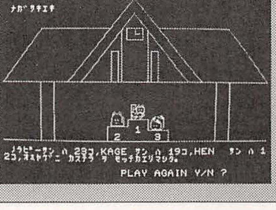

《写真1》まずは影さんから。目的地は平和公園。ルーレットをまわす




《写真2》"旅は道づれ"カードを引くと，全員同じ目的地に変更される




《写真3》誰かが五つ目の目的地にたどりつくとゲーム終了




《写真4》終了後はこんなデモがある。カステラの数で勝負が決まる

★編集部のみなさん，ついにナイコンから脱出してパソコンを買うことになりました。やったネ。(東京都板橋区・ナウシカ響子さん命15才)……【つぐ美：よかったね。影：そうか，ベーシックマスターを買うのか。】

たときは，カードは引かずに，あとから重なってきた人に，目的地交換のチャンスが与えられ，ルーレットで奇数をだすと目的地交換をします。

## その他に

カードの中に〝旅は道づれ〟というのがありまして，全プレイヤーの目的地がこのカードを引いた人の目的地となるものです。このカードがでることによってかなりゲームの状況が変わります。

カードを引いたり，ルーレットを止めたりするのは，どのキーを使ってもかまいません。

★　★

## 最後に

マップを複雑にしたかったのですが，コンピュータのプレイヤーのコマを進める方向の判断がむずかしくなるのでこの形になりました。

そうそう，人数を0人にするとコンピュータがデモってくれます。

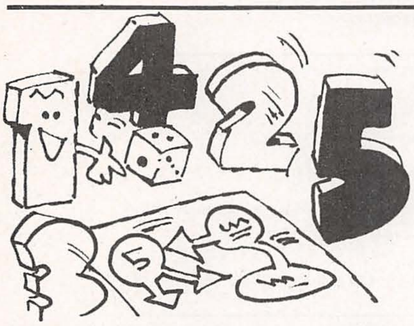
**よかまちNAGASAKIのプログラム・リスト**

```
 10 REM ────── ﾖｶﾏﾁ NAGASAKI ──────────────1988.11.28──────
 20 REM ────── INITIARIZE ────────────────────────────
 30 CONSOLE S0,24,C40,GN:GRAPHI1,C,01:TEMPO7
 40 CURSOR 10,12:PRINT"WAIT A MOMENT!!"
 50 DIM MA$(21),KG(20,12),MX(9),MY(9),MK(9),NA$(9)
 60 DIM PX(2),PY(2),PM(2),PU(2),PC(2),PN$(2),PK(2)
 70 PN$(0)="MIMI ":PN$(1)="ﾆｬﾆｬﾐ":PN$(2)="ﾉﾗﾋﾟｰ":GOSUB 1390
 80 REM ────── OPNING WRITE ──────────────────────────
 90 GOSUB 1030
 100 REM ────── BORD WRITE ───────────────────────────
 110 FOR I=0 TO 2:PX(I)=7:PY(I)=7:PU(I)=1:PM(I)=11:PC(I)=0:PK(I)=0:NEXT
 120 FOR I=1 TO 9:MK(I)=5:NEXT
 130 N=0:GOSUB 140:N=7:GOSUB 140:N=11:GOSUB 140:GOTO 150
 140 FOR I=0TO19:KG(I,N)=11:POSITION I*16,N*16+8:PATTERN-16,MA$(11):NEXT:RETURN
 150 FOR I=1TO10:KG(0,I)=10:POSITION    0,I*16+8:PATTERN-16,MA$(10)
 160 KG(19,I)=10:POSITION 19*16,I*16+8:PATTERN -16,MA$(10)
 170 KG( 7,I)=10:POSITION  7*16,I*16+8:PATTERN -16,MA$(10):NEXT
 180 RESTORE 1360:FOR I=1 TO 9
 190 READ MX(I),MY(I),NA$(I):POSITION MX(I)*16,MY(I)*16+8
 200 KG(MX(I),MY(I))=I:PATTERN -16,MA$(I):NEXT:FOR P=0 TO 2:GOSUB 960:NEXT:P=0
 210 GOSUB 980:FOR P=0 TO 2:GOSUB 990:NEXT:P=0
 220 CURSOR 2,0:PRINT"ﾖｶﾏﾁ NAGASAKI":CURSOR 17,4:PRINT"NAME  ﾓｸﾃｷﾁ   ｶｽﾃﾗ"
 230 LINE 20,140,108,140,108,180,20,180,20,140
 240 REM ────── GAME  START ──────────────────────────
 250 MUSIC"G4GGAGGFFEEEFEDGRGGGAGGGEDDGGC"
 260 GOSUB 980:CURSOR 18,18:PRINT PN$(P);"ｻﾝ ﾉ ﾊﾞﾝﾃﾞｽ｡"
 270 POSITION PX(P)*16,PY(P)*16+8:PATTERN -16,MA$(12+P)
 280 IF PM(P)<10 GOTO 360
 290 GOSUB 950:PRINT"ﾓｸﾃｷﾁｶｰﾄﾞ ｦ ﾋｲﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
 300 GETA$:IF (A$="")*(M>=P+1) GOTO 300
 310 REM ────── ﾓｸﾃｷﾁ ｾﾝﾀｸ ─────────────────────────────
 320 MUSIC"R7":MO=INT(RND(1)*9)+1:IF MO=PM(P)-10 GOTO 320
 330 GOSUB 1000:PRINT NA$(MO):POSITION 48,160:PATTERN-16,MA$(MO):PM(P)=MO
 340 GOSUB 970
 350 REM ────── ﾙｰﾚｯﾄ ｦ ﾏﾜｼﾃ ｺﾏ ｦ ｽｽﾒﾙ ──────────────────────
 360 GOSUB 820:GOSUB 950:PRINT"ﾎｳｺｳ ｦ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
 370 REM ────── COMPUTER ﾉ ｽｽﾑ ﾎｳｺｳｦ ｷﾒﾙ｡────────────────
 380 IF M>=P+1 GOTO 430
 390 KY=0:KX=((MX(PM(P))-PX(P))<0)-((MX(PM(P))-PX(P))>0):IF KX=0 THEN KY=((MY(PM
(P))-PY(P))<0)-((MY(PM(P))-PY(P))>0)
 400 IF(KX=0)+(KG(PX(P)+KX,PY(P))=0)THEN KY=((MY(PM(P))-PY(P))<0)-((MY(PM(P))-PY
(P))>0):KX=0
 410 GOTO 470
 420 REM ────── PLAYER ﾉ ｽｽﾑ ﾎｳｺｳｦ ｷﾒﾙ｡──────────────────
 430 GET A$:KX=(A$="4")-(A$="6"):KY=(A$="8")-(A$="2")
 440 IF (KX=0)*(KY=0) GOTO 430
 450 IF (PX(P)+KX<0)+(PY(P)+KY<0) GOTO 430
 460 IF KG(PX(P)+KX,PY(P)+KY)=0 GOTO 430
 470 POSITION PX(P)*16,PY(P)*16+8:PATTERN -16,MA$(PU(P)):KG(PX(P),PY(P))=PU(P)
 480 PX(P)=PX(P)+KX:PY(P)=PY(P)+KY
 490 POSITION PX(P)*16,PY(P)*16+8:PATTERN -16,MA$(P+12):PU(P)=KG(PX(P),PY(P))
 500 KG(PX(P),PY(P))=P+12
 510 X=PU(P):IF (PU(P)>=12)THEN PU(P)=PU(PU(P)-12):IF PU(P)=<9 THEN PU(X-12)=P+1
2:GOTO 740
 520 PU(P)=X:IF PU(P)=<9 GOTO 740
 530 REM ────── ﾙｰﾚｯﾄ ﾉ ｶｽﾞﾀﾞｹ ｽｽﾑ ─────────────────────
 540 RU=RU-1:IF RU=0 GOTO 570
 550 GOTO 470
 560 REM ────── ｶｻﾅｯﾀﾄｷ ﾉ ｼｮﾘ ─────────────────────────
 570 X=PU(P):IF 12=<X THEN PU(P)=PU(PU(P)-12):PU(X-12)=P+12:GOTO 600
 580 GOTO 640
 590 REM ────── ﾓｸﾃｷﾁ ｺｳｶﾝ ────────────────────────────
 600 GOSUB 950:PRINT"ﾓｸﾃｷﾁｺｳｶﾝﾉ ﾁｬﾝｽ!":GOSUB 830
 610 IF(INT(RU/2)-RU/2)=0 THEN GOSUB 950:PRINT"ｺｳｶﾝ ﾆ ｼｯﾊﾟｲ!":MUSIC"-C4-C":GOTO
740
 620 GOSUB 950:PRINT"ｺｳｶﾝｼﾏｽ｡":MUSIC"+G2+#D+GR+G+#D+G":I=PM(P):PM(P)=PM(X-12):PM
(X-12)=I:I=P:P=X-12:GOSUB 970:P=I:GOSUB 970:GOTO 740
 630 REM ────── ｶｰﾄﾞ ｦﾋｸ ──────────────────────────────
 640 GOSUB 950:PRINT"ｶｰﾄﾞ ｦ ﾋｲﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
 650 GETA$:IF(A$="")*(M>=P+1) GOTO 650
 660 CA=RND(1):IF CA<.5 GOSUB 1000:PRINT"ﾅﾆﾓ ｼﾅｲ":GOTO 750
 670 IF CA<.57 GOSUB 1000:PRINT"ﾀﾋﾞ ﾊ ﾐﾁｽﾞﾚ":MUSIC"+D4+E+D6+D4+D+E+G":I=P:FORP=0T
02:PM(P)=PM(I):GOSUB 970:NEXT:P=I:GOTO 750
 680 IF CA<.71 GOSUB 1000:PRINT"ｶｽﾃﾗｦ1ﾂﾋﾛｳ":PK(P)=PK(P)+1:GOSUB 990:GOTO 750
 690 IF CA<.86 GOSUB 1000:PRINT"ｶｽﾃﾗｦ1ﾂｵﾄｽ":PK(P)=PK(P)-1:GOTO 720
 700 IF CA<.92 GOSUB 1000:PRINT"ﾙｰﾚｯﾄﾉｶｽﾞ⇓⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔ﾀﾞｹｶｽﾃﾗｦｴﾙ":GOSUB 820:PK(P)=P
K(P)+RU:GOSUB 990:GOTO 750
 710 GOSUB 1000:PRINT"ﾙｰﾚｯﾄﾉｶｽﾞ⇓⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔ﾀﾞｹｶｽﾃﾗｵﾄｽ":GOSUB 820:PK(P)=PK(P)-RU
```

```
 720 IF PK(P)<0 THEN PK(P)=0:GOSUB 990:GOTO 750
 730 REM ────── ﾓｸﾃｷﾁ ﾆ ﾂｲﾀﾄｷ ──────────────────
 740 IF PM(P)=PU(P) GOSUB 770:IF PC(P)=5 GOTO 1120
 750 MUSIC"R9":P=P+1:IF P=3 THEN P=0
 760 GOTO 260
 770 GOSUB 950:PRINT NA$(PM(P));"ﾆ ﾂｷﾏｼﾀ｡":MUSIC"G2+C+DG+C+D+G":PC(P)=PC(P)+1
 780 GOSUB 950:PRINT"ｶｽﾃﾗ ｦ";MK(PM(P));"ｺ ｴﾙ｡":X=PM(P):PM(P)=PM(P)+10
 790 PK(P)=PK(P)+MK(X):MK(X)=MK(X)-1:IF MK(X)<0 THEN MK(X)=0
 800 GOSUB 1010:GOSUB 990:RETURN
 810 REM ────── ﾙｰﾚｯﾄ SUB ──────────────────
 820 GOSUB 950:PRINT"ﾙｰﾚｯﾄｦ ﾏﾜｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":GOSUB 830:RETURN
 830 LX=0:LY=0:P=P+4:FORS=0TO11:GOSUB 920:NEXT:P=P-4
 840 POSITION 32,40:PATTERN -16,MA$(P+12)
 850 POSITION 56,64:PATTERN -16,STRING$(CHR$(0),32)
 860 ST=250:POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:IF(A$="")*(M>=P+1)GOTO 860
 870 S=0:LX=1:LY=0
 880 P=P+4:GOSUB 930:P=P-4:S=S+1+(S>11)*12:GOSUB 920:MUSIC"+C0"
 890 GET A$:IF (A$<>"")+(M<P+1) THEN ST=INT(RND(1)*(6+PC(P)))
 900 ST=ST-1:IF ST=0 THEN RU=S+(S>5)*6+1+(S=12)*6:POSITION 56,64:PATTERN-16,MA$(
RU+14):RETURN
 910 GOTO 880
 920 LX=LX-(S<4)+(S>6)-(S>9):LY=LY+(S<4)+(S>6)-(S<10)
 930 POSITION(LX+1)*16,(LY+2)*16+8:PATTERN -16,MA$(((S+15)+(S>5)*6)*(-(P>3))-(P+
12)*(P<4)):RETURN
 940 REM ────── ﾒｯｾｰｼﾞ & ｶｰﾄﾞ ﾋｮｳｼﾞ SUB ──────────────
 950 CURSOR 18,20:PRINT STRING$(" ",20):CURSOR 18,20:RETURN
 960 CURSOR 17,7+P*3:PRINT PN$(P):RETURN
 970 POSITION (11+PC(P))*16,(6+P*3)*8:PATTERN -16,MA$(PM(P)):RETURN
 980 FOR I=1 TO 4:CURSOR 3,17+I:PRINT STRING$("#",10):NEXT:GOTO 1010:RETURN
 990 CURSOR 33,7+P*3:PRINT RIGHT$("   "+STR$(PK(P)),3):RETURN
 1000 FOR I=1 TO 4:CURSOR 3,17+I:PRINT STRING$(" ",10):NEXT:CURSOR 3,18
 1010 POSITION 48,160:PATTERN -16,STRING$(CHR$(0),32):RETURN
 1020 REM ────── OPENING ──────────────────
 1030 PRINT"®":CURSOR10,10:PRINT"ﾖｶﾏﾁ"
 1040 CURSOR10,11:PRINT"┐┬┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┬┬ ┬"
 1050 CURSOR10,12:PRINT"│││├─┤│ ┐├─┤ └─┐├─┤├─┐│"
 1060 CURSOR10,13:PRINT"┴└┘┴ ┴└─┘┴ ┴└─┘┴ ┴┴ ┴┴"
 1070 CURSOR10,15:INPUT"ﾅﾝﾆﾝ ﾃﾞ ｱｿﾋﾞﾏｽｶ?";M:IF (M>3)+(M<0) GOTO 1070
 1080 IF M=0 THEN PRINT"®":RETURN
 1090 FOR I=1 TO M:CURSOR 7,15:PRINT I;"ﾆﾝﾒ ﾉ ﾅﾏｴｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ｡        "
 1100 CURSOR 29,15:INPUT" ";A$:PN$(I-1)=LEFT$(A$+"     ",5):NEXT:PRINT"®":RETURN
 1110 REM ────── ENDING ──────────────────
 1120 GOSUB 950:PRINT"ｹﾞｰﾑ ｶﾞ ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ｡":CURSOR 18,22:PRINT"HIT ANY KEY"
 1130 GETA$:IF A$="" THEN 1130
 1140 CONSOLE S0,24,C40:GRAPHI1,C,01
 1150 LINE 80,88,159,0,239,88:LINE 96,88,159,16,223,88
 1160 LINE 130,32,48,32,0,88,319,88,271,32,189,32:CURSOR 1,1:PRINTNA$(1)
 1170 LINE 144,34,144,88:LINE 175,34,175,88:LINE 132,88,132,56,140,56,140,88
 1180 LINE 187,88,187,56,179,56,179,88:LINE 48,88,48,152,64,152,64,88
 1190 LINE 271,88,271,152,255,152,255,88:LINE 0,152,319,152
 1200 LINE 128,152,128,136,152,136,152,128,176,128,176,140,200,140,200,152
 1210 LINE 150,32,150,44,169,44,169,32,150,32:LINE 160,34,160,38,165,38
 1220 CURSOR 20,17:PRINT"1":CURSOR 17,18:PRINT"2":CURSOR 23,18:PRINT"3"
 1230 FOR I=0 TO 2:PC(I)=I:NEXT
 1240 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 1:IF PK(I)<=PK(I+1) THEN 1260
 1250 X=PK(I):Y=PC(I):PK(I)=PK(I+1):PC(I)=PC(I+1):PK(I+1)=X:PC(I+1)=Y
 1260 NEXT I:NEXT J
 1270 POSITION 132,120:PATTERN -16,MA$(PC(1)+12):POSITION 179,124
 1280 PATTERN -16,MA$(PC(0)+12):POSITION 156,112:PATTERN -16,MA$(PC(2)+12)
 1290 CURSOR 1,20:FORI=2TO0STEP-1:PRINT PN$(PC(I));"ｻﾝ ﾊ";PK(I);"ｺ,";:NEXT
 1300 PRINT"ｵﾐﾔｹﾞﾆ ｶｽﾃﾗ ｦ ﾓｯﾃｶｴﾘﾏｼﾀ｡"
 1310 MUSIC "G7+C9+C7GA+C+E9+E9+D7+C+D9+D9+E7+G9+E7+D+C9"
 1320 CURSOR 18,23:PRINT"PLAY AGAIN Y/N ?":GETA$:IF A$="" GOTO 1320
 1330 IF A$="N" THEN END
 1340 GRAPH C:GOTO 90
 1350 REM ────── SIGHTSEEING PLACE X,Y,NAME ──────────────
 1360 DATA 7,7,ﾅｶﾞｻｷｴｷ,0,0,ﾃﾞｼﾞﾏｱﾄ,7,0,ｶﾀﾌﾟｼﾉﾄﾘｲ,19,0,ﾍｲﾜｺｳｴﾝ,19,7,ｳﾗｶﾐﾃﾝｼｭﾄｳ
 1370 DATA 19,11,ｽﾜｼﾞﾝｼﾞｬ,7,11,ﾒｶﾞﾈﾊﾞｼ,0,11,ｵｵｳﾗﾃﾝｼｭﾄｳ,0,7,ｸﾞﾗﾊﾞｰｴﾝ
 1380 REM ────── READ CHARACTER DATA ──────────────
 1390 RESTORE 1450:FOR I=1 TO 21:READ A$:FOR K=1 TO 32
 1400 A=ASC(MID$(A$,K*2-1,1))-48:A=A+7*(A>16)
 1410 B=ASC(MID$(A$,K*2  ,1))-48:B=B+7*(B>16)
 1420 MA$(I)=MA$(I)+CHR$(A*16+B):NEXT K,I:RETURN
 1430 REM ────── CHARACTER DATA ──────────────
 1440 REM  01......05........10........15........20........25........30....
 1450 DATA 7FC08E8A8EBFA0A6A6A0BF8EFFEAFF7FFE03715171FD05353505FD39FFABFFFF
 1460 DATA 7FC0839D93BFBFAFB7BCB7B5BFC0FF7FFE03F96D7DFD75C57DA1D1291503FFFF
 1470 DATA 7FC080BFA0BF868282828282 9FFFFF7FFE0339C909F9E1A1E1414141F9FFFFFF
 1480 DATA 7FC0B3A1A3A2BF8F87869FBF90E0FF7FFE03C141C1C3FF89295959F9191BFFFF
 1490 DATA 7FC08193BAAABBAAAEAABFAAAEEEFF7FFE0381C14141E1594553D5454143FFFF
 1500 DATA 7FC0909F8A8D9ABF908F89FFF8F0FF7FFE0309F9B151A9FD09F191FF1F0FFFFF
 1510 DATA 7FC08080 8F9AF7AFF5AEF3A1E1C0FF7FFE030101F1B9EFF5AF75CF858703FFFF
 1520 DATA 7FC1838181838384998AD2B0D6F6FF7FFE0381010181814131A3951BD5DBFFFF
 1530 DATA 7FC08181838 58D9FBF9F898989C9FF7FFE03FF55555555FFFFBD1BF5FB97FFFF
 1540 DATA 0000000070F0F0F0F0F0704030000C0C0C0C0F098D8F8F8F8F8E818F0C0C0
 1550 DATA 0000000070F0FFFFF0F0F0F0403000000000000F098D8FFFFF8F8E818F00000
 1560 DATA 08142B382020404044444080838080FF2050A838080A05058585050501 0101FF
 1570 DATA 00071C3C396947C180808089898 0463F1CCE770F81C1F1F179090909090912FC
 1580 REM  01......05........10........15........20........25........30....
 1590 DATA FC8485B7A6BEA2A2F38D87C0EABFAACC44AAFE57014949017BFE8F052FFC2830
 1600 DATA 7FC0808080838787878783808080C07FFE03010101C1E1E1E1E1C101010103FE
 1610 DATA 7FC08080BE8E8E808080808080 80C07FFE0301010101010101717171010103FE
 1620 DATA 7FC0809C9C9C808181818080808 0C07FFE030101010101C1C1C1011D1D1D03FE
 1630 DATA 7FC0809C9C9C80808080 9C9C9C80C07FFE03013939390101010139393901 03FE
 1640 DATA 7FC0809C9C9C808181818 09C9C9CC07FFE03011D1D1D01C1C1C1011D1D1D03FE
 1650 DATA 7FC0809C9C9C809C9C9C809C9C9CC07FFE0301393939013939390139393903FE
 1660 DATA 7FC0808080838787878783808080C07FFE03010101C1E1E1E1E1C101010103FE
```

★高校に入学できたら，あこがれのX68000を買ってもらえるんだ。だから，それまでにベラボーマン作ってね，なにわさん。(兵庫県姫路市・**ケニタン15才**)……【**影**：そんなこと言ってると高校入学が何年先になるか。】

# MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



2人用対戦スゴロク・ゲーム

# The five numbers（ザ ファイブ ナンバーズ）
## ～五つの数字たち～

河野　誠

## ★内　容

何てことはありません。２人用の対戦スゴロク・ゲームです。

## ★How to Play

とにかく「RUN」すると，まずサイコロの上限を聞かれます。まあ６～12ぐらいがよいでしょう。つぎにランダム・モードにするかを聞かれますが，これはサイコロの回転(?)のことです。まあ，Yか Nを押してください。

そして音楽が流れてゲーム・スタート！　プレイヤー１は青色，プレイヤー２は赤色です。まず画面右の数字の左側で動いている⇨をスペース・キーで止めます。そして自分の動かすコマ（１～５までの数字が付いている）を決め，1～5を押して動かしていきます。

最終的には，プレイヤー1は左回りで右下のゴールへ，プレイヤー２は左回りで左上のゴールへ，先に五つのコマを並べたほうが勝ちです。

その他，ルールとしては，まず自分のコマがあるときには，そこに別のコマを進めることができません(右下に「Can't move」と表示されます)。また，相手のコマと重なると，右下に「You get enemy」と表示され，そのコマをスタート地点にもどすことができます。なおPでパス，Rでリバースです。

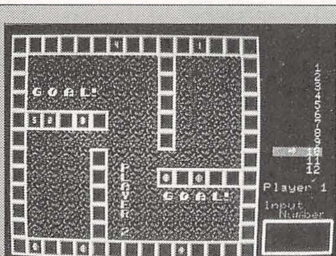
《第１表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| P1X( ) | プレイヤー１のコマのX座標 |
| P1Y( ) | プレイヤー１のコマのY座標 |
| P2X( ) | プレイヤー２のコマのX座標 |
| P2Y( ) | プレイヤー２のコマのY座標 |
| P( ) | どっちのプレイヤーのどのコマがどのくらい動いているか |
| R | サイコロの目の値 |
| FNX1, FNY1, FNX2, FNY2 (DEF FNによる) | 表示用のキャラクターの座標(プレイヤー，コマごと) |

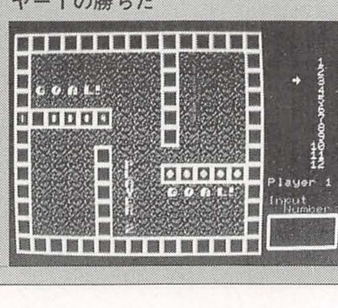
## ★言いたいこと

えーと，はっきり言って，このゲームはつまらないようでおもしろい！　まあ，そんな長いリストでもないので，MZユーザーはやってみてください。あ，また言いわすれていましたが，もし，サイコロで最高の数をだすと，「Another Chance」とでて，もう一度サイコロをふれます。

★　　　　★



▲《写真１》どっちが早く五つのコマをゴールさせるか



▼《写真２》やったね。逆転でプレイヤー１の勝ちだ

The five numbers～五つの数字たち～のプログラム・リスト

```
 10 rem     ★★【 画面設定1 】★★
 20 def int A-Z:dim P1X(50),P1Y(50),P2X(50),P2Y(50),P(2,5),A(900)
 30 cls 3:init "CRT2:320,200,16":init "CRT:,,0,"
 40 for I=0 to 15:color=(I,0):next:print "Please wait a moment."
 50  line (0,0)-(15,15),6,BF:for K=0 to 100:X=rnd*15:Y=rnd*15
 60  pset (X,Y),12:pset (X,Y+1),4:pset (X,Y+2),0:next
 70  get@ (0,0)-(15,15),A:cls 2:for PX=1 to 13:for PY=1 to 10
 80 put@ (PX*16+3,PY*16+3),A:next:next
 90 for K=1 to 4:read XX,Y,D:for X=XX to XX+D step 2:gosub 940:next:next
100 for K=1 to 4:read X,YY,D:for Y=YY to YY+D step 2:gosub 940:next:next
110 data 0,0,28,0,22,28, 2,8,8, 18,14,8
120 data 0,0,22,28,0,22, 10,12,8,18,0,10  :' ◆  90 ～ 120 マス表示
130 X=22:Y=4:A$="PLAYER 1":C=10:gosub 980
140 X=14:Y=14:A$="PLAYER 2":C=14:gosub 980:G$="G O A L!":C=13
150 for K=0 to 3:symbol (25+K,49),G$,1,1,0:symbol (24+K,48),G$,1,1,C:next
160 for K=0 to 3:symbol (153+K,137),G$,1,1,0:symbol (152+K,136),G$,1,1,C:next
170 pen 2:line (31*8+2,20*8+1)-(40*8-2,24*8-2),15,B:pen 0:gosub 1340
180 rem      ★★【 初期設定 】★★
```



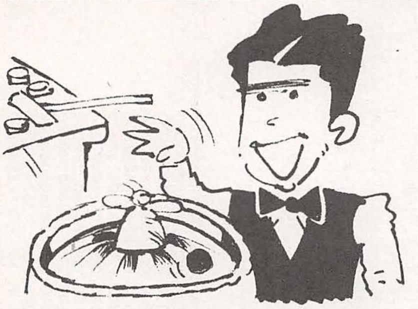
★「パソコン・レクチャー」のつぐ美さんは，いつもステキなので毎月楽しみです。12月号のつぐ美さんは，悲しげなヒトミをしていた，と思うのは僕だけだろうか。(長野県諏訪市・最後のP.f.15才)……【つぐ美：まあ。】

```
190 for I=1 to 6 :K=I    :P1X(K)=19:P1Y(K)=13-I*2:P2X(K)=11:P2Y(K)=11+I*2:next
200 for I=1 to 9 :K=I+6 :P1X(K)=19-I*2:P1Y(K)=1  :P2X(K)=11+I*2:P2Y(K)=23:next
210 for I=1 to 11:K=I+15:P1X(K)=1:P1Y(K)=1+I*2  :P2X(K)=29:P2Y(K)=23-I*2:next
220 for I=1 to 14:K=I+26:P1X(K)=1+I*2:P1Y(K)=23  :P2X(K)=29-I*2:P2Y(K)=1  :next
230 for I=1 to 4 :K=I+40:P1X(K)=29:P1Y(K)=23-I*2:P2X(K)=1:P2Y(K)=1+I*2  :next
240 for I=1 to 5 :K=I+44:P1X(K)=29-I*2:P1Y(K)=15:P2X(K)=1+I*2:P2Y(K)=9   :next
250 def FNX1=P1X(P(1,IP)):def FNY1=P1Y(P(1,IP))
260 def FNX2=P2X(P(2,IP)):def FNY2=P2Y(P(2,IP))
270 for K=1 to 2:for I=1 to 5:P(K,I)=0:next:for I=1 to 5:P(K,I)=I:next:next
280 A$(1)="a":A$(2)="b":A$(3)="c":A$(4)="d":A$(5)="e"
290 B$(1)="f":B$(2)="g":B$(3)="h":B$(4)="i":B$(5)="j"
300 init "CRT:,,,0":input "サイコロの数の上限を決めて下さい。（２～１２ ）",A
310 if A<2 or A>12 then beep:goto 300
320 input "ランダムモードにしますか？（Ｙ／Ｎ）",A$
330 RN=0:if A$="Y" then RN=1 else if A$="N" then 340 else 320
340 rem      ★★【 画面設定２ 】★★
350 cls:init "CRT:,,0,":console ,25:klist 0:width 40
360 for I=0 to 15:color=(I,I):next
370 cgen 1:for K=1 to 2:for I=1 to 5
380 locate P1X(I),P1Y(I):print A$(P(K,I));
390 locate P2X(I),P2Y(I):print B$(P(K,I));
400 next:next:cgen 0                    :' ◆  370 ～ 400 キャラ表示
410 for K=1 to 12:if K>A then color 1 else color 7
420 locate 36,K+2:print using "##";K;:next:color 7
430 locate 31,0:print [2] "Five Numbers";::P=2
440 play init:PL$="t15018":play PL$,PL$,,,,PL$+"s0y7,28m1000"
450 P$="@25o5a4a4aeag+2.eg+f+2.df+g+2.ef+g+"
460 play P$,"@ 01403a1g+1f+1e1",,,,"l4cccc cccc cccc cccm5000cm1000L8"
470 play P$,"aaaag+g+g+g+f+f+f+f+eeee",,,,string$(8,"ccm5000cm1000c")
480 play "q718aag+aRaag+a",">q718eeeeReeee",,,,"m200014cccc124cccc8c8"
490 play wait:play init:AC=0
500 rem  ★★【メイン・ルーチン】★★
510 PR$=" ":P=2/P
520 if P=1 then CL=10 else CL=14
530 cgen 0:locate 31,16:print [6] "Player" str$(P);
540 rem    ●  スゴロクの回転（？） ●
550 locate 31,18:print [5] "HitSpace!              ";:R=0
560 locate 34,R+2:print " ";:R=R+1:if R=A+1 then R=1
570 if RN=1 then R=(rnd(1)*(A-1))+1
580 cgen 1:locate 34,R+2:print "k";:cgen 0:gosub 920
590 J=(rnd(1)*300)+1:for PA=1 to J/A:next:I$=inkey$:CA=0
600 if I$="R" then A$="REVERSE MODE!":CA=1:gosub 880:goto 1130
610 if I$=" " else 560
620 line (32*8,(R+2)*8)-(38*8,(R+2)*8+7),P+8,BF
630 rem    ● どのコマをうごかすか ●
640 locate 31,18:print [4] "Input     Number";
650 I$=inkey$:gosub 920:if I$="" then 650
660 if (asc(I$)<54 and asc(I$)>48) or I$="P" else 650
670 if I$="P" then A$="PASS !!":gosub 880:goto 780
680 IP=val(I$):play ,,,"T15003L16S0M15000" :color=(CL,CL)
690 for K=1 to 5:if P(P,IP)+R=P(P,K) or P(P,IP)+R>49 then A$="Can't Move":g
osub 880:goto 650
700 next : ' ◆  690 ～ 700 コマが本当に移動できるかの判定
710 rem         ●  コマの移動  ●
720 for I=1 to R:play ,,,"o3c24f+16":cgen 1:on P goto 730,750
730 locate FNX1,FNY1:print PR$;:P(1,IP)=P(1,IP)+1:PR$=scrn$(FNX1,FNY1)
740 locate FNX1,FNY1:print A$(IP);:goto 770
750 locate FNX2,FNY2:print PR$;:P(2,IP)=P(2,IP)+1:PR$=scrn$(FNX2,FNY2)
760 locate FNX2,FNY2:print B$(IP);
770 next:if PR$<>" " then 1030 : ' ◆  相手のコマを取ったか？
780 line (32*8,(R+2)*8)-(38*8,(R+2)*8+8),0,BF:color=(CL,CL)
790 CH=0:for K=1 to 5:if scrn$(2*K+1,9)<>" " then CH=CH+1
800 next:if CH=5 then P=2:goto 1190
810 CH=0:for K=1 to 5:if scrn$(2*K+17,15)<>" " then CH=CH+1
820 next:if CH=5 then P=1:goto 1190 : ' ◆  790 ～ 820 全部のコマがゴール
830 locate 34,R+2:print " ";        : '                したかどうか
840 if R=A and CA=0 then P=2/P:A$="Another      Chance":gosub 880
850 goto 510
860 rem  ★★【 サブ・ルーチン 】★★
870 rem    ☆☆【 メッセージ 】☆☆
880 for I=1 to 3:play "T200@2505C8","T200@2505E8","T200@2505G8"
890 cgen 0:for K=0 to 20:locate 32,21:print [int(rnd*2)*7];A$;:next:next
900 locate 32,21:print "                ";:key 0,"":cgen 1:return
910 rem    ☆☆【 点灯ルーチン 】☆☆
920 color=(CL,L):L=L+1:if L=16 then L=8:return else return
930 rem  ☆☆【 バックの四角？ 】☆☆
940 line (X*8+3,Y*8+3)-((X+2)*8+3,(Y+2)*8+3),15,B
950 line (X*8+4,Y*8+4)-((X+2)*8+2,(Y+2)*8+2),13,B
960 line (X*8+5,Y*8+5)-((X+2)*8+1,(Y+2)*8+1),9,B
970 line (X*8+6,Y*8+6)-((X+2)*8+0,(Y+2)*8+0),0,BF:return
980 rem    ☆☆【 立書きルーチン 】☆☆
990 for K=1 to len(A$):for KK=0 to 2:M$=mid$(A$,K,1)
1000 symbol (X*8+KK+1,(Y+K-1)*8+1),M$,1,1,0:symbol (X*8+KK,(Y+K-1)*8),M$,1,1,C
1010 next:next:return
1020 rem   ☆☆【 コマを取った！ 】☆☆
1030 N=asc(PR$):K=1:if P=1 then N=N-101 else N=N-96
1040 P0=0:for J=1 to 5:if P(2/P,J)<>K then P0=P0+1
1050 next:if P0=5 then P(2/P,N)=K else K=K+1:goto 1040
1060 cgen 0:locate 32,21:print "You get      enemy":
1070 PL$="t1501804@v110":play PL$+"@12o5",PL$+"@2512o5",PL$+"@2512",PL$+"l16"
1080 play "aef+g+aef+g+aef+g+a2","dc+<ba","dc+<ba","e8eee8eef+8f+f+f+8f+f+g+8g+
g+g+ef+g+a2"
1090 play wait:gosub 900
1100 if P=1 then locate P2X(P(2,N)),P2Y(P(2,N)):print B$(N);:goto 1120
1110 if P=2 then locate P1X(P(1,N)),P1Y(P(1,N)):print A$(N);
1120 goto 780
1130 rem ☆☆【 R E V E R S E ！】☆☆
1140 for K=1 to 5:locate P1X(P(1,K)),P1Y(P(1,K)):print " ";
1150              locate P2X(P(2,K)),P2Y(P(2,K)):print " ";:next
1160 for K=1 to 5:swap P(1,K),P(2,K):next
1170 for K=1 to 5:locate P1X(P(1,K)),P1Y(P(1,K)):print A$(K);
1180              locate P2X(P(2,K)),P2Y(P(2,K)):print B$(K);:next:goto 780
1190 rem     ★★【 E N D I N G 】★★
1200 for K=0 to 30:beep:next
1210 for K=1 to 9:color=(K,1):next:for K=10 to 15:color=(K,9):next:cgen 0
1220 init "CRT:,,,1":locate 23,10:print "Player ";P;"win !";
1230 locate 19,12:print "HIT SPACE BER TO REPLAY"
1240 play init:PL$="T 80L8@ 5":play PL$,PL$,PL$+"@v110",,,PL$+"s0y7,28m1000"
1250 on interval gosub 1300:interval 1:interval on
1260 M$="06ECEGF+EDCD<B>DF+GF+ED":N$="05E2D2<B2>EDC<B>"
1270 DR$="18m1000ccm5000cm1000c":DR$=DR$+DR$+DR$+DR$
1280 play M$:play M$,N$:play M$,N$,,,,DR$
1290 play M$,N$,"o4e2f+4.e16f+16g2ef+gf+",,,DR$:goto 1290
1300 if inkey$=" " then play init:interval off else return
1310 cls:locate 25,23:print "Thank you !";
1320 for K=0 to 23:locate ,24:print " ":next:goto 270
1330 rem   ★★【 Character Data 】★★
1340 def chr$(32)=hexchr$(string$(48,"0"))
1350 for K=97 to 107:read A$:def chr$(K)=hexchr$(A$):next:return
1360  data 387CFEFEFE7C3800 0010101010100000 0010101010100000
1370  data 387CFEFEFE7C3800 0038083820380000 0038083820380000
1380  data 387CFEFEFE7C3800 0038083808380000 0038083808380000
1390  data 387CFEFEFE7C3800 0028283808080000 0028283808080000
1400  data 387CFEFEFE7C3800 0038203808380000 0038203808380000
1410  data 0010101010100000 387CFEFEFE7C3800 0010101010100000
1420  data 0038083820380000 387CFEFEFE7C3800 0038083820380000
1430  data 0038083808380000 387CFEFEFE7C3800 0038083808380000
1440  data 0028283808080000 387CFEFEFE7C3800 0028283808080000
1450  data 0038203808380000 387CFEFEFE7C3800 0038203808380000
1460  data 0000000000000000 080CFEFFFE0C0800 080CFEFFFE0C0800 :' By M.Kawano
1470 rem  ★ Thanks to (Test Players)
1480 rem      【 Kimihiro Taniyama 】
```



★ある印刷会社に職が内定したが，そのため我が心のふるさと奥村印刷様を敵にまわすことになってしまったよー。(埼玉県春日部市・オヨネコぶーにゃん18才)……【編集長：印刷会社変えようかな。やすきよ：いやいや。】

# PASOPIA7用



おや?ルーレット・ゲームだ

# ぱそるうう

OUT OF MEMORY

## ◆ないよう

これはパソピア用のルーレットです。2，4，8，10(T)，50(F)，100(S) 倍がそれぞれあります。各所に好きなだけコインを賭(か)けてください。当たれば，その倍率(ばいりつ)だけもらえます。

## ◆キー操作

**○ファンクション・キー**

F1 ～ F6 が倍率の2から100に対応しています。倍率表示の横の小さい数がファンクション・キーの番号です。なお，その数字キーを押しても賭(か)けられます。

**○+ −キー**

+キーを押すと一度に入れるコインの数が増えます。表示は"COIN："のところです。10にすれば10枚ずつ，100にすれば100枚ずつコインを入れます。−キーを押すと1枚ずつにもどります。

**○リターン・キー**

ルーレットのスタート，ストップ，スロットマシンのストップに使います。リターン・キーが今，何の役割を持っているかは，スコア表示下の四角のウィンドウに表示されます。

なお，コインを1枚も賭(か)けていないときリターン・キーを押してもスタートしません。

また，当たったときにコインの計算をしますが，そのとき，リターン・キーを押すと一度に計算されます。コインが多くて，時間がかかるときに押すといいでしょう。

**○スペース・キー**

ルーレットの倍率数字をチェンジします。うまく変えてください。

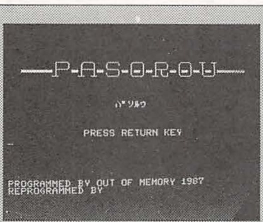
## ◆さいごに

コインはかなり大きな数まで増えるので喜んでください。ボーナス・ゲームのスロットマシンは数が二つ合うとルーレットで当てたコインの数の3倍もらえます。三つともそろえるとスペシャルで，これはないしょです。

タイトル表示の中のREPROGRAMMED BYのところわ自分の名前を入れてください。あと，はじめのコインがもらえるゲームにはちょっとした裏技(うらわざ)があります。

《第1表》変数表

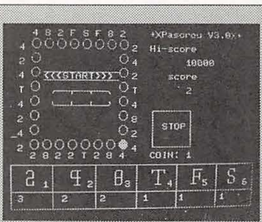
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| LV | 台の種類 |
| NO( ) | 仮想VRAM |
| K$ | キー入力 |
| KA | はじめのコイン数 |
| X,XX,Y,YY | ルーレットの座標 |
| Z | 賭け金表示の座標 |
| N | 仮想VRAMの位置 |
| P$ | ルーレットの数字表示 |
| DD | 仮想VRAM読み込み用 |
| K | コイン（スコア）の数 |
| RR( ) | 各所に賭けた数 |
| R | K$を数値変数に変換 |
| M | ルーレットの移動量 |
| C | WAITの時間 |
| B,BB | スコアの増分(得点) |
| HI | ハイスコア |
| A1～3 | ??? |
| ST,Q,AA,EE SS,F | いろいろなフラグ |
| CR,E | ? |




▲《写真1》ぱそるうのタイトル画面。リターン・キーでスタート

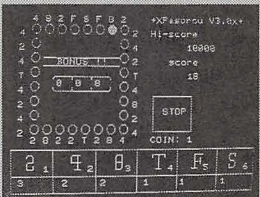
▼《写真2》最初の持ち金を決めます。それ！うーん，まあまあね




▲《写真3》どこに何枚コインを賭けるか入力して，ルーレットを回す

▼《写真4》当たりだと，ボーナス・チャンス。スロットマシンで勝負だ






★ここまできたら，1回お休み。(茨城県牛久市・スライム931号16才)……【影：グ〜〜〜。つぐ美：ほら，そんなこと言うから，本当にお休みしちゃったじゃないの。編：1回どころかこのまま……。影：ガバッ。】

## ぱそるうのプログラム・リスト

```
10 CLEAR,&HEFFF:RANDOMIZE TIME/3:DIM NO(30):KEY 1,"1":KEY 2,"2":KEY 3,"3":KEY 4,
"4":KEY 5,"5":KEY 6,"6":HI=10000
20 XX=30:YY=15:F=0:M=0:CLS:LOCATE 0,5
30 PRINT"      ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ⌒ ┬ ┬":PRINT" ▬▬▬├▬├┤▬└▬┴┴▬├┘▬┴▬
┴▬┴▬┴▬▬▬▬":PRINT"        ┴   ┴ ┴ ╰╯  ╰╯ ┴╰╯  ╰╯  ╰╯":LOCATE 0,22:PRINT"PROGRAMM
ED BY OUT OF MEMORY 1987":LOCATE 0,23:PRINT"REPROGRAMMED BY"'INPUT YOUR NAME
40 LOCATE 17,11:PRINT"ﾊﾟｿﾙｳ":K=0:FR=1
50 LOCATE 12,15:PRINT"PRESS RETURN KEY"
60 K$=INKEY$:IF K$<>CHR$(13) THEN GOSUB 730:LOCATE 12,15:PRINT"                 "
:GOSUB 730:GOTO 50
70 REM♥♥♥ Game start♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
80 CLS:LOCATE 5,5:PRINT"Welcome to this game!!":LOCATE 5,10:PRINT"Get coin x":GO
SUB 730
90 K=INT(RND(10)*10)+3:LOCATE 16,10:PRINT  K:K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN 110
100 SOUND 72,4:GOTO 90
110 LOCATE 5,15:PRINT "Game start!!":PLAY"L20O2DAADAAFEG":GOSUB 690:K$=INKEY$:IF
 K$=CHR$(13) THEN LOCATE 5,15:PRINT"Replay.      ":GOTO 90
120 CLS:GM=1:GOSUB 390:GM=0:F=0
130 LINE(180,90)-(230,90):LINE(180,130)-(230,130):LINE(180,90)-(180,130):LINE(23
0,90)-(230,130)
140 RESTORE 850
150 IF LV=1 THEN RESTORE 870
160 FOR XD=3 TO 18 STEP 2:READ P$:LOCATE XD,0:PRINT P$:NEXT:FOR YD=2 TO 17 STEP
2:READ P$:LOCATE 19,YD:PRINT P$:NEXT:FOR XD=3 TO 18 STEP 2:READ P$:LOCATE XD,17:
PRINT P$:NEXT:FOR YD=2 TO 17 STEP 2:READ P$:LOCATE 1,YD:PRINT P$:NEXT
170 LINE(0,150)-(320,150):LINE(0,200)-(320,200):V=0
180 FOR I=0 TO 6:LINE(V,150)-(V,200):V=V+53.3333:NEXT:LOCATE 0,19
190 FOR I=1 TO 28:READ DD:NO(I)=DD:NEXT
200 IF TT=1 THEN 390
210 PRINT"  ⌒      ┬      ⌒      ┬┬      ┌      ⌒":PRINT"  ┘     ┤      ├┤      |
   ├┤      ╰":PRINT"  ╰╯1    ┴2    ╰╯3    ┴4    ┴5    ╰╯6"
220 LINE(0,180)-(320,180):LOCATE 22,0:PRINT "+XPasorou V3.0X+"
230 LOCATE 22,2:PRINT"Hi-score"
240 LOCATE 22,6:PRINT"   score":GOSUB 700:LOCATE 6,8:PRINT"┌─┬─┬─┐":LOCATE 6,
10:PRINT"└─┴─┴─┘"
250 LOCATE 5,5:PRINT"____________":LOCATE 5,7:PRINT"────────────"
260 LOCATE 23,13:PRINT"      "
270 K$=INKEY$:R=VAL(K$):GOSUB 700
280 LOCATE 5,6:PRINT"Insert coin  "
290 GOSUB 790:TL=0:Z=0:FOR I=1 TO 6:IF RR(I)>999999! AND I<>6 THEN  LOCATE Z,23:
PRINT " *     " ELSE IF RR(6)>9999 AND I=6 THEN LOCATE 32.5,23:PRINT" ?    " ELSE
 LOCATE Z,23:PRINT RR(I)
300 Z=Z+6.5:NEXT:LOCATE 27,8:PRINT K:IF K$<>"" AND R>0 AND R<7 AND K>FR-1 THEN R
R(R)=RR(R)+(1*FR):SS=1:SOUND 50,0:SOUND 60,5:CR=CR+(1*FR):K=K-FR:LOCATE 27,8:PRI
NT"     "
310 IF K$=CHR$(13) AND SS=1 THEN 350
320 IF SS=1 THEN LOCATE 23,13:PRINT"START"
330 GOSUB 830:GOTO 270
340 REM♥♥♥ Roulette♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
350 M=0:C=0:SF=0:PLAY "o2l20defdedfgab":LOCATE 23,13:PRINT" ":FS=0:SS=0:TT=1
360 LOCATE 5,6:PRINT"<<<START>>>"
370 LOCATE 23.5,13:PRINT"STOP "
380 IF M>40+INT(RND(5)*5) THEN 460 ELSE PAINT(X,Y):PAINT(X,Y),0:CIRCLE(X,Y),5:SO
UND N+40,C/100+3:M=M+1:GOSUB 830
390 XX=XX+((F=2)-(YY=15 AND F=0))*16:YY=YY+((F=3)-(F=1))*16
400 F=F+((XX=142 AND F=0) OR (YY=127 AND F=1) OR (XX=30 AND F=2))*-1
410 X=XX:Y=YY:IF GM=1 AND M<>28 THEN CIRCLE(X,Y),5:M=M+1:GOTO 390 ELSE IF GM=1 T
HEN XX=30:YY=15:X=XX:Y=YY:N=1:RETURN
420 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) AND FS=0 THEN M=M+INT(RND(10)*10):LOCATE 5,6:PRINT"
>>>STOP<<<":PLAY"gbgba":C=C+30:FS=1
430 N=N+1:IF N=29 THEN N=1:F=0
440 C=C+((M=30)*-100)-((M=35)*500)
450 FOR I=0 TO C:NEXT:GOTO 380
460 FOR I=0 TO 20:PAINT(X,Y),0:CIRCLE(X,Y),5:PAINT(X,Y):NEXT
470 REM♥♥♥ Score♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
480 FOR U=0 TO 6:UU=((U=1)*-2)-((U=2)*4)-((U=3)*8)-((U=4)*10)-((U=5)*50)-((U=6)*
100):IF NO(N)=UU AND RR(U)>0 THEN B=B+RR(U)*NO(N)
490 NEXT:LOCATE 23,13:PRINT"      "
500 TT=0:IF NO(N)>50 AND B>0 THEN PLAY "o2l20efedbabaef":PLAY "GEFEDBABAEFGABABA
BCDCDEFGABBBGEFDL5EFEFAAA":GOSUB 690
510 LOCATE 5,6:PRINT"                  "
520 BB=B:IF B>0 THEN PLAY"l15m1dddefdddefdddeeeggfafafafafafafc":GOSUB 730:GOSUB
 760:Q=0:B=0:PLAY"l15m1dddf-f-gg-fg"
530 IF K>HI AND AA=0 AND BB>0 THEN PLAY"l30m1gadegadegaddefgccfgcfcccfgcbffgfgff
ffgfl5efg":LOCATE 5,6:PRINT"  Hi-score!!  ":AA=1:FOR I=0 TO 3000:NEXT
540 GOSUB 700:IF (CR>LV AND BB>0 AND N>LV*2 OR K>HI AND AA=0) AND EE=0 THEN  LOC
ATE 5,6:PRINT"  Chance!!   ":SF=0:PLAY"l18ff-ff-f-aa-e-a-fgag":LOCATE 23.5,13:PRI
NT"STOP":GOSUB 600
550 EE=0:BB=0:CR=0:SS=0:IF K=0 THEN 580
560 LOCATE 0,23:PRINT "                                        "
570 GOSUB 740:GOTO 140
580 LOCATE 4,6:PRINT "  Game Over   ":PLAY "l20o1m1fa-fa-fa-fa-fa-aaaL5f"
590 GOSUB 740:GOSUB 730:GOTO 20
600 IF SF=0 THEN A1=INT(RND(9)*9)
610 IF SF<2 THEN A2=INT(RND(9)*9)
620 A3=INT(RND(9)*9)
630 LOCATE 6,9:PRINT A1;A2;A3:K$=INKEY$:SOUND 77,8:IF K$<>CHR$(13) THEN 600
640 SF=SF+1:PLAY"FFG":IF SF<3 THEN 600
650 IF A1=A2 OR A2=A3 OR A1=A3 THEN B=BB*3:LOCATE 5,6:PRINT"  BONUS !!  ":EE=1:P
LAY"L15FFEDFEDFGFa-a-c-b-b-E"
660 IF A1=A2 AND A1=A3 THEN B=BB*A1*100:LOCATE 5,6:PRINT" Special!!! ":EE=1:PLAY
"l20defgefggbgbgggbgfddefg"
670 GOSUB 730:IF EE<>1 THEN RETURN
680 GOTO 520
690 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
700 IF K>HI THEN HI=K
710 LOCATE 27,4:PRINT "        "
720 LOCATE 27,4:PRINT HI:RETURN
730 FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN
740 FOR I=0 TO 6:RR(I)=0:NEXT:RETURN
750 K=K+B+1:LOCATE 27,8:PRINT K:Q=0:B=0
760 C$=" Coinx":IF B>9999 THEN C$="cx"
770 IF B=-1 THEN RETURN
780 LOCATE 5,6:PRINT C$;B;"    ":B=B-1:K=K+((Q=1)*-1):Q=1:LOCATE 27,8:PRINT"
      ":SOUND 30,3:LOCATE 27,8:PRINT K:K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN 750 ELSE
GOTO 770
790 IF K$="-" THEN FR=1:LOCATE 26,17:PRINT"          "
800 IF K$="+" AND FR<1E+38 THEN FR=FR*10
810 LOCATE 22,17:PRINT"COIN!";FR
820 RETURN
830 IF K$=" " THEN IF LV=1 THEN LV=0:GOTO 140 ELSE LV=1:GOTO 140
840 RETURN
850 DATA 4,8,2,F,S,F,8,2,2,4,2,T,4,8,2,4,2,8,2,2,T,2,8,4,4,2,4,T,4,2,4,2
860 DATA 4,8,2,50,100,50,8,2,4,2,10,4,8,2,4,8,2,10,2,2,8,2,4,2,4,10,4,2,4
870 DATA 2,T,0,4,2,4,T,4,4,8,T,8,4,8,T,F,4,2,S,2,4,T,4,F,2,4,F,2,0,4,T,4
880 DATA 2,10,0,4,2,4,10,4,8,10,8,4,8,10,50,4,10,4,2,100,2,4,10,4,0,2,50,4
```

★レジに120円のパンを三つおいて，1000円だしたら，おつりが520円だった。でも，そのまま帰った。(東京都昭島市・北川雅之17才)……【影：得したんじゃないの。編：損をしたんでしょ。影：レジのお姉さんがだよ。】

## PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ1)用



反射板を使うシューティング

# Reflex Attack

宮下　智基

## ⊙始動方法

プログラムを入力，RUNするとマシン語をチェックします。終わるとスピードを聞いてくるので，0から30内で入力してください。数が少ないほど速くなります。はじめてやる人は20ぐらいが適当です。

## ⊙操作方法

自機は，“＜”です。カーソル・キーで移動，スペース・キーで弾を撃ちます。敵“＞”(自分と逆)にある程度弾を当て耐久力をなくせばラウンド・クリアです。逆に自分が敵の弾に当たりすぎるとゲーム・オーバーです。

これだけでは，あまりにもつまらないので反射板をつけました。ここに弾を撃つとはね返ってきます。つまり，自分の撃った弾でダメージを受けることもあるわけです。しかし，うまく利用すれば弾よけになったり，うしろの敵を攻撃したりすることもできます。

## ⊙最後に

画面上にある“♡”は，自分の耐久力です。ラウンドが進むごとに少しずつ増えていきます。

反射板は“□”で，いらないときは，体当たりすれば消えます。

《第1表》テクニック

①反射板を使って背後の敵に攻撃をしかける
②反射板のうしろにかくれる
③うしろにさがりながら攻撃する

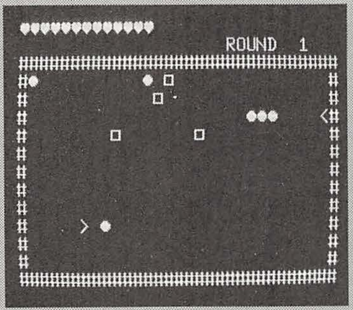
《第2表》危険なこと

①弾を撃ちながら前進する（自分の弾に当たる）
②敵の弾と重なって後退する（耐久力が一気に減る）

ラウンドは全部で30あります。ぜひともラウンド30をクリアしてみてください!!

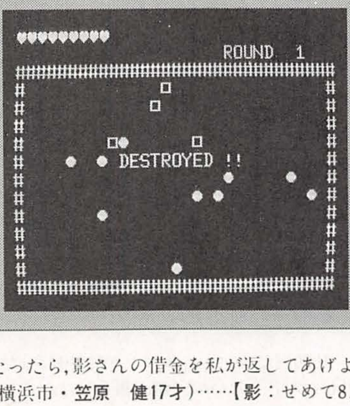
CHECKER FLAG

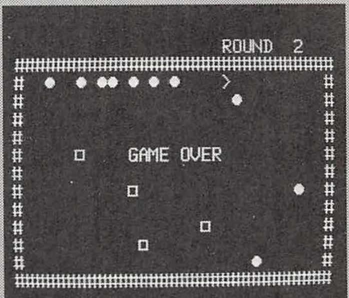
編：マシン語を使っているのでかなり高速で動きますね。
影：弾も連射ができるから，自分の前に弾幕をはることができるのもいいですね。
Dr.D：影くん!!でも反射板があるからそういう戦法では勝てないよ。
影：そうですね。ただ，自分と敵のキャラクターや弾などが同じなので，画面を見にくいのはよくないですよね。
Dr.D：各キャラクターにそれぞれちがった色をつけたら，もっとわかりやすくおもしろいゲームになったじゃろう。何が何だか…では困るからな。




▲《写真1》ゲーム・スタート!!左からやってくる敵に弾を当てろ!!

▼《写真2》敵に一定数弾を当てるとラウンド・クリア!!つぎのラウンドに




▲《写真3》敵の弾に当たりすぎて，自分の耐久力がなくなるとゲーム・オーバー

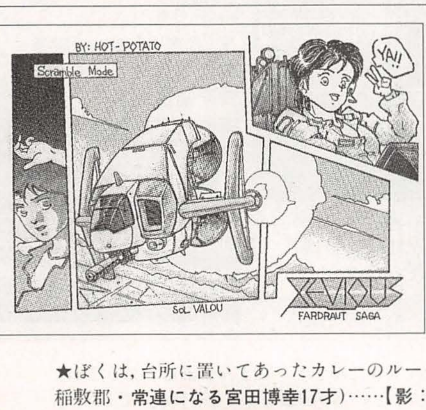


★そうだ！宝くじで8,000万円当たったら，影さんの借金を私が返してあげよう。えー？影さんの借金は10億円だって！僕，帰ります。(神奈川県横浜市・笠原　健17才)……【影：せめて8,000円でも何とか……。】

Reflex Attackのプログラム・リスト

```
10 REM for MUGI and KEI...
20 CLEAR 50,&HCFFF:CONSOLE ,,0,0 :INPUT "SPEED(0 から 30 くらい)";SP
30 GOSUB 470:ON VA+1 GOTO 50
40 INPUT "LEVEL(0 か 1)";LE
50 RO=1 :IF SP<0 OR LE<0 OR LE>1 THEN 20
60 PLAY "V15","V15","V15" :NA=700 :RESTORE 500:AD=&HD000 :C=8
70 GOSUB 290:AD=&HD200 :C=10 :GOSUB 290:POKE &HD088,LE+1
80 GOSUB 340
90 RESTORE 680:AD=&HE000 :C=1 :GOSUB 290:GOSUB 370:GOSUB 480
100 POKE &HE006,32+RO :POKE &HE007,40+RO*5
110 EXEC &HD000 :FOR I=0 TO SP :NEXT
120 ON PEEK(&HE008) GOTO 110
130 IF PEEK(&HE007)<16 THEN 190
140 LOCATE 10,7 :PRINT " GAME OVER "
150 PLAY "O1C1","O2C1","O3C1" :GOSUB 480
160 LOCATE 11,9 :PRINT " HIH SPACE "
170 IF STRIG(0)=0 THEN 170
180 GOTO 90
190 LOCATE 9,7 :PRINT " DESTROYED !! "
200 PLAY "O1C1","O4C1","O7C1" :GOSUB 480
210 RO=RO+1 :IF RO>30 THEN 230
220 GOTO 80
230 CLS : LOCATE 8,8 :PRINT "Congratulations !!"
240 FOR I=1 TO 3 :PLAY "L16O4CDEFGABO5C" :NEXT I
250 FOR I=1 TO 50 :COLOR ,,2 :COLOR ,,1 :NEXT I :LOCATE 1,10
260 RESTORE 280:FOR I=1 TO 21 :READ A$ :A=VAL("&H"+A$)
270 PRINT CHR$(A);:NEXT I:END
280 DATA 33,30,97,DE,8E,93,86,9B,98,9C,DE,8E,9D,FA,EA,DE,A5,A5,A5,A5,21
290 FOR I=1 TO C :READ A$ :SU=0 :FOR T=1 TO 25
300 A=VAL("&H"+MID$(A$,T*2-1,2)) :POKE AD,A :AD=AD+1
310 SU=SU+A :NEXT T :READ SS$ :SS=VAL("&H"+SS$)
320 IF SU<>SS THEN PRINT "Error in ";NA :END
330 NA=NA+10 :NEXT I :RETURN
340 FOR I=&HE500 TO &HE560 :V=2^(INT(RND(1)*5))
350 V=V-(RND(1)*32>30-RO)*128 :V=V-(V=144)*16-(V=129)*31-(V=130)*30
360 POKE I,V :NEXT I :RETURN
370 FOR I=&HE100 TO &HE130 :POKE I,0 :POKE I+&H100,0 :NEXT :CLS
380 FOR I=1 TO RND(1)*5
390 A=INT(RND(1)*20)+5 :B=INT(RND(1)*10)+3
400 LOCATE A,B :PRINT "□" :NEXT
410 FOR I=0 TO 30
420 LOCATE I,2 :PRINT "#" :LOCATE I,14 :PRINT "#":NEXT
430 FOR I=2 TO 14
440 LOCATE  0,I :PRINT "#" :LOCATE 30,I :PRINT "#":NEXT
450 LOCATE 20,1 :PRINT "ROUND ";RO :LOCATE 0,0
460 FOR I=1 TO RO+17 :PRINT "♥"; :NEXT
470 RETURN
480 FOR I=1 TO 20 :EXEC &HD2BC :NEXT :RETURN
490 REM
500 DATA CD6110FE80D430D22A00E0CD00D200FE23CA26D0FE23CA26D0,CFD
510 DATA FE85CCB0D23E2012363C2200E02A02E023E51160E5A7ED52E1,BE6
520 DATA 38032100E57E2202E0FE80D43ED22A04E0CD00D2D5E5016001,AEE
530 DATA 1140C2A7ED523004E109180FE1E511BFC3ED523805E1ED4218,B3B
540 DATA 01E17ED1FE2320090 11E00A7ED42C346D0FEDBCA87D0FE85CC,D92
550 DATA B6D23E2012363E2204E00E022100E1CD50D22100E2CD50D20D,972
560 DATA 20F13A06E0FE1030053E003208E03A07E0FE1030053E003208,7A8
570 DATA E02100C23A06E0D60F6F3620233620C900000000000000000000,5CF
580 DATA 112100FE0420021E01FE0820021E41FE1020021E22FE202002,5AC
590 DATA 1E20E519012100A7ED427ED1C90000000000000000000002100,56D
600 DATA E1ED5B00E0CDE0D2360078C92100E2ED5B04E0CDE0D2360178,D5C
610 DATA C900000000060A7EFE01280723232323C3A6D2235E2356D523,73E
620 DATA 7EFE0128031B1801131AFE23200C2B2B2B3600D13E2012C352,663
630 DATA D2FEDB20077EEE0177C365D2FE3CCCB0D2FE3ECCB6D22250E0,F1A
640 DATA E136202A50E03E85122B2B7323722232305C252D2C900000000,7BE
650 DATA 00E52106E01804E52107E035D53E032100C016101E2077231D,73C
660 DATA 20FB1520F616301E30A71D20FC1520F7D60328E2D1E1C900D6,B1A
670 DATA 80470E0A7EFE002807232323230D20F4360123732372 23C900,685
680 DATA 1DC300E501C3202001000000000000000000000000000000000,2CA
690 REM == REFLEX-ATTACK ==
700 REM  By Tomoki・Miyashita
```

by HOT-POTATO




かっこいい（編）

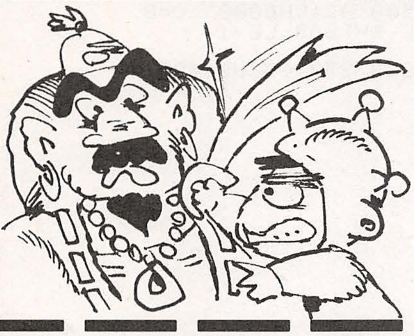
byヴェータK！




ビョーン（影）

★ぼくは，台所に置いてあったカレーのルーをチョコレートとまちがえて食べた，超グルメなやつです。（茨城県稲敷郡・常連になる宮田博幸17才）……【影：カレーのルーは酒の肴には最高なんだよなー！編：エー！】

# PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ2)用



デーモンを倒すRPG

# DEMON WORLD
(デーモン ワールド)

山田　学

## 遊びかた

プログラムを入力し，RUNすると「NAME？」と聞いてきますから名前を入力します。するとタイトルになります。ここではじめてやる人は[1]を，途中からやりたい人は[2]を押して，データ・レコーダにデータをセーブしたカセットを入れて，スタートしてください。

するとゲーム画面が現れます。

《第1表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| M$(,) | マップデータ |
| PK( ) | 武器の攻撃力 |
| PS( ) | よろいの守備力 |
| TE( ) | 敵の能力(HP，攻撃力など) |
| NA$ | 名前 |
| X, Y | 自分の座標 |
| HP | 生命力 |
| HHP | 最大生命力 |
| KO | 攻撃力 |
| SE | 守備力 |
| EX | 経験値 |
| LV | レベル |
| G | ゴールド |
| BU$ | 武器の名前 |
| BO$ | 防具の名前 |
| KE | カギの数 |
| MP$ | X, Yの座標に入っている数or文字 |
| ST | スティックの方位 |

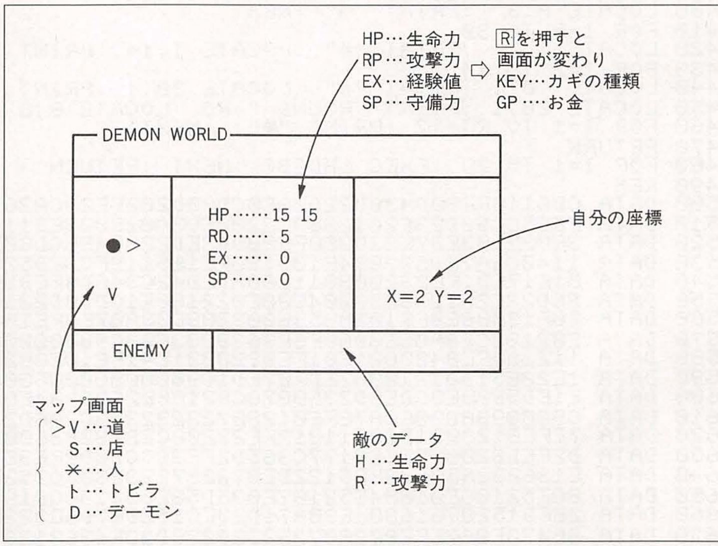
これは第1図にくわしく説明してあるのでそちらを参考にしてみてください。自分は，一番右にあるマップ画面をカーソル・キーで動き回ります。

マップ内を歩いていると敵と出会います。敵の生命力と攻撃力はENEMYのところに表示してあります。

このとき戦うなら[F]，逃げるなら[A]を押してください。また，[S]で回復の魔法が使え，1回で1～10生命力が回復します。

マップ内のSは店です。何か買いたい人は，買いたいもののところで[↵]キーを押してください。

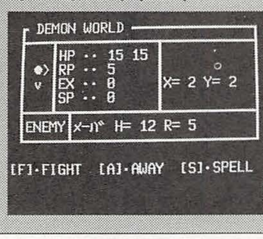
では，みなさん，がんばってデーモンを倒してください！



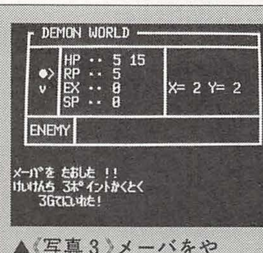

《第1図》画面構成




▲《写真1》最初からやる人は[1]，コンティニューは[2]を押してスタート！




▼《写真2》メーバが現れた!!生命力12，攻撃力5だ!!どうする？




▲《写真3》メーバをやっつけた!!経験値とゴールドが入るゾ!!




▼《写真4》ここは宿屋だ!! 6 Gだせば，HPが完全回復する



★この間，夜道を1人歩いていたら，サングラスをした人が後を追ってきたんです。影さん！誰だと思う？(岩手県盛岡市・つぐ美さんのファン12才)……【影：それはまさしく館ひろしだろう!!編：そんなわけないでしょ！】

```
10 REM****** DEMON WORLD ******
20 CONSOLE0,16,0,1:CLEAR500:CLS
30 DIM M$(20,20),PK(1),PS(1),TE(5):LOCATE0,10:INPUT"NAME ";NA$
40 FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 20
50 READ M$(I,J):NEXT J,I
60 REM******* MAP DATA ********
70 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
80 DATA 1,0,0,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,W,1
90 DATA 1,0,1,1,4,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1
100 DATA1,0,1,3,1,0,5,1,1,0,0,0,1,0,5,1,0,0,0,1
110 DATA1,0,0,0,0,0,1,2,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1
120 DATA1,1,0,1,1,1,1,0,1,0,T,0,1,0,0,0,0,1,0,1
130 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,0,1
140 DATA1,0,1,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,5,1,0,1
150 DATA1,0,1,Y,1,0,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,1,1,0,1
160 DATA1,0,1,1,1,0,1,0,3,1,5,1,4,0,0,0,0,0,0,1
170 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1
180 DATA1,1,0,1,1,2,1,0,1,2,1,0,0,1,5,1,1,S,1,1
187 RESTORE
190 DATA1,E,0,0,3,1,0,0,1,0,1,0,0,B,0,1,0,0,0,1
200 DATA1,1,1,1,1,1,1,A,1,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1
210 DATA1,3,4,1,2,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1
220 DATA1,0,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1
230 DATA1,1,0,0,0,1,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,1
240 DATA1,1,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,1,2,1,1,0,1
250 DATA1,5,0,1,0,R,1,0,0,0,X,0,0,0,5,1,3,0,0,1
260 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
270 REM************************
280 LOCATE9,7:PRINT"DEMON WORLD":FOR I=1 TO 450:NEXT I
290 CLS
300 PRINT"*********************************"
310 PRINT"*                               *"
320 PRINT"*     (c) 1988 DEMON WORLD      *"
330 PRINT"*                               *"
340 PRINT"*********************************"
350 GOSUB360:GOTO 440
360 REM******* PLAY ***********
370 PLAY"t60v13o4f#8.g#16","t60v11r4"
380 PLAY"a8.o5a16g#8.o4b16a#8.o5g16","o3f#4f4e4"
390 PLAY"f#4e4d4","d4e4f#4"
400 PLAY"c#8e8c#8e8o4a#8o5c#8","e4c#4f#4"
410 PLAY"o4b4r4","o2b4o3b8r8"
420 RETURN
430 REM************************
440 LOCATE9,8:PRINT"1 : START"
450 LOCATE9,10:PRINT"2 : CONTINUE"
460 A$=INKEY$:IFA$="1"THEN CLS:LV=1:GOTO 490
470 IF A$="2" THEN 2670
480 GOTO 460
490 X=2:Y=2:HP=15:HHP=15:KO=5:EX=0:SE=0:G=120:BU$="なし":BO$="なし":KE=0
500 PRINT" ┌ DEMON WORLD ─────────────┐"
510 PRINT" ├────┬──────────┬─────────┤"
520 PRINT" │    │HP ..     │         │"
530 PRINT" │ ●  │RP ..     │         │"
540 PRINT" │    │EX ..     │         │"
550 PRINT" │    │SP ..     │         │"
560 PRINT" ├────┴──────────┴─────────┤"
570 PRINT" │ENEMY│                    │"
580 PRINT" └─────┴────────────────────┘"
590 GOTO 760
600 REM******* SC=1 **********
610 GOSUB720:LOCATE6,2:PRINT"HP ・・"HP""HHP" "
620 LOCATE6,3:PRINT"RP ・・";KO
630 LOCATE6,4:PRINT"EX ・・";EX
640 LOCATE6,5:PRINT"SP ・・";SE
650 SC=1:RETURN
660 REM******* SC=2 **********
670 GOSUB720:LOCATE6,2:PRINTBU$
680 LOCATE6,3:PRINT BO$
690 LOCATE6,4:PRINT"KEY・・";KE
700 LOCATE6,5:PRINT"GP ・・";G:SC=2:RETURN
710 REM******* CLS ***********
720 FOR I=0 TO 3
730 LOCATE 6,2+I:PRINT SPC(12)
740 NEXT:RETURN
750 REM************************
760 GOSUB600
770 LOCATE19,4:PRINT SPC(10):LOCATE19,4:PRINT"X=";X;" Y=";Y
780 GOSUB930:KG$="^":UP=-1:LE=0:U1=2:L1=3:GOSUB830
790 KG$="<":UP=0:LE=-1:U1=3:L1=2:GOSUB830
800 KG$=">":UP=0:LE=1:U1=3:L1=4:GOSUB830
810 KG$="v":UP=1:LE=0:U1=4:L1=3:GOSUB830
820 GOTO1000
830 REM************************
840 MP$=M$(X+UP,Y+LE)
850 IFMP$="1" THEN RETURN
860 IFMP$="0" THEN LOCATE L1,U1:PRINT KG$:RETURN
870 IFMP$="2"ORMP$="3"ORMP$="4"ORMP$="5"THENLOCATEL1,U1:PRINT"S":RETURN
880 IFMP$="E" OR MP$="R" OR MP$="W" THEN LOCATEL1,U1:PRINT"*":RETURN
890 IFMP$="A" OR MP$="X" THEN LOCATE L1,U1:PRINT"ト":RETURN
900 IF MP$="S" THEN LOCATE L1,U1:PRINT"D":RETURN
910 LOCATEL1,U1:PRINTKG$:RETURN
920 REM************************
930 LOCATE3,2:PRINT" "
940 LOCATE2,3:PRINT" "
950 LOCATE3,4:PRINT" "
960 LOCATE4,3:PRINT" "
970 RETURN
980 REM************************
990 ST=STICK(0):Y1=X:Y2=Y
1000 IF ST=1 THEN X=X-1
1010 IF ST=3 THEN Y=Y+1
1020 IF ST=5 THEN X=X+1
1030 IF ST=7 THEN Y=Y-1
1031 S1$=INKEY$:IF S1$="r"THEN GOSUB1420
1040 IF ST=0 THEN 990
1050 MP$=M$(X,Y)
1060 IF MP$="1" THEN PLAY"T255L64V15O4C":X=Y1:Y=Y2:GOTO 990
1070 IF MP$="2"THEN 1460
1080 IF MP$="3"THEN 1560
1090 IF MP$="4"THEN 1760
1100 IF MP$="5"THEN 2530
1110 IF MP$="A"THEN 1230
1120 IF MP$="X"THEN 1250
1130 IF MP$="R"THEN 1370
1140 IF MP$="E"THEN 1270
1150 IF MP$="W"THEN 1300
1160 IF MP$="S"THEN 2510
1170 IF MP$="B"THEN 2490
1180 IF MP$="T"THEN 1340
1190 IF MP$="Y"THEN 1390
1200 TK=INT(RND(-TIME)*6)
1210 IF TK=3 THEN 1940
1220 ST=0:GOTO 770
1230 IF KE=1ORKE=2THEN ST=0:GOTO 770
1240 X=Y1:Y=Y2:ST=0:GOTO 770
1250 IF KE=2 THEN ST=0:GOTO 770
1260 GOTO 1240
1270 GOSUB1290:LOCATE0,10:PRINT"X=2 Y=19のいちにすんでいるひとをたずねてみなさい。":R5=1
1280 GOTO 770
1290 FOR I=0 TO 5:LOCATE0,9+I:PRINT SPC(32):NEXT I:RETURN
1300 IF R5=1 THEN 1320
1310 GOSUB1290:LOCATE0,10:PRINT"いま いそがしいから またあとに してくれ!":GOTO 770
1320 GOSUB1290:LOCATE0,10:PRINT"あ、そう そう X=6 Y=11の いちに いってみなさい!"
1330 M$(3,11)="0":GOTO 770
1340 GOSUB1290
1350 IF KE=1ORKE=2THEN 770
1360 LOCATE0,10:PRINT"なんと カギ1を みつけた !":KE=1:GOTO 770
1370 GOSUB1290:LOCATE0,10:PRINT"ここから ひがしのほうにある とびらをとおりたかったら、"
1380 PRINT"X=9 Y=4 のいちへ いってみなさい。":M$(9,5)="0":ST=0:GOTO 770
1390 IF KE=2 THEN ST=0:GOTO 770
1400 GOSUB1290:LOCATE0,10:PRINT"なんと カギ2を みつけた!":KE=2
1410 ST=0:GOTO 770
1420 GOSUB710
1430 IFSC=1THEN GOSUB660:RETURN
1440 IFSC=2THEN GOSUB600:RETURN
1450 RETURN
1460 GOSUB1290:LOCATE0,10:PRINT"ここは、やどやです 1ばん";X+Y;"Gおとまりになりますか?"
1470 PRINT"はい [Y]/いいえ [N]"
1480 S1$=INKEY$
```

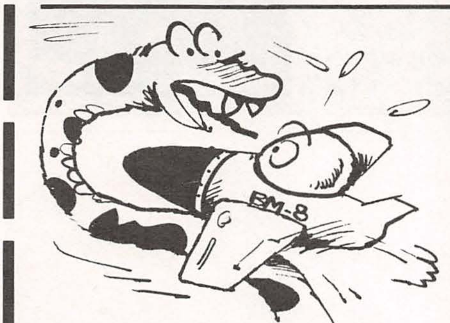
★一度，コーラに牛乳を入れて飲んでみてください。とてもおいしい（はず）ですよ。(北海道旭川市・アキラ 18才)……【影：果汁100％のオレンジ・ジュースと牛乳をまぜると，とろみがついてなかなかまずいゾ!!】

```
1490 IF S1$="y" THEN 1530
1500 IF S1$="n" THEN 1520
1510 GØTØ 1480
1520 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"では、またのおこしを おまちしております。":ST=0:GØTØ 770
1530 IF G<X+Y THEN 1460
1540 PLAY"V15T255L64O5BAGFGFEDGFEDC4":G=G-X+Y:HP=HHP:ST=0
1550 GØSUB710:GØSUB600:GØTØ 770
1560 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"ここは、ぶきやです なにかかいますか?"
1570 PRINT"かう [Y]/かわない [N]"
1580 S1$=INKEY$
1590 IF S1$="y" THEN 1620
1600 IF S1$="n" THEN 1520
1610 GØTØ 1580
1620 GØSUB1290:LØCATE0,9
1630 PRINT"1たけやり25G 2こんぼう60G 3ナイフ90G"
1640 PRINT"4てつのやり170G 5おの365G 6てつのけん960G"
1650 PRINT"7はじゃのけん3200G"
1660 INPUT"どれにしますか[1-7] ";LL
1670 RESTØRE 1710
1680 FØR I=1 TØ LL
1690 READ BG:NEXT I
1700 IF G<BG THEN GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"Gがたりないよ!":ST=0:GØTØ770
1710 DATA 25,60,90,170,365,960,3200
1720 KØ=KØ-PK(1):G=G-BG:RESTØRE 1740
1730 FØR I=1 TØ LL:READ BU$,PK(1):NEXT I:GØTØ 1750
1740 DATA たけやり,3,こんぼう,6,ナイフ,8,てつのやり,13,おの,22,てつのけん,30,はじゃのけん,3200
1750 KØ=KØ+PK(1):GØSUB710:GØSUB600:GØTØ1520
1760 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"ここは、ぼうぐやです なにかかいますか?"
1770 PRINT"かう [Y]/かわない [N]"
1780 S1$=INKEY$
1790 IF S1$="y"THEN 1820
1800 IF S1$="n"THEN 1520
1810 GØTØ 1780
1820 GØSUB1290:LØCATE0,9
1830 PRINT"1かわのふく40G 2かわのよろい70G "
1840 PRINT"3くさりかたびら220G 4てつのよろい760G"
1850 PRINT"5はがねのよろい1360G 6はじゃのよろい 4300G"
1860 INPUT"どれにしますか[1-6] ";LL
1870 RESTØRE1890
1880 FØR I=1 TØ LL:READ ØG:NEXT I:IF G<ØG THEN BG=999999:GØTØ1700
1890 DATA 40,70,220,760,1360,4300
1900 G=G-ØG:SE=SE-PS(1):RESTØRE1930
1910 FØR I=1 TØ LL:READ BØ$,PS(1):NEXT I
1920 SE=SE+PS(1):GØSUB710:GØSUB600:GØTØ 1520
1930 DATA かわのふく,2,かわのよろい,3,くさりかたびら,5,てつのよろい,11,はがねのよろい,19,はじゃのよろい,29
1940 AL=X+Y:GØSUB710:GØSUB600
1950 IF AL>0 THEN LL=1
1960 IF AL>9 THEN LL=2
1970 IF AL>15 THEN LL=3
1980 IF AL>20 THEN LL=4
1990 IF AL>25 THEN LL=5
2000 IF AL>30 THEN LL=6
2010 IF AL>34 THEN LL=7
2020 IF AL>36 THEN LL=8
2030 IF AL>40 THEN LL=9
2040 RESTØRE2060:FØR I=1 TØ LL:READ TN$,TE(1),TE(2),TE(3)
2050 READ TE(4),TE(5),TS:NEXT I:HE=LV*20:GØTØ 2150
2060 DATA メーバ,12,5,2,3,3,2
2070 DATA どくぐも,17,6,2,5,6,3
2080 DATA ゴースト,26,7,3,7,11,3
2090 DATA がいこつ,33,9,3,10,18,3
2100 DATA のろいのきし,77,7,5,11,20,4
2110 DATA メタルハンター,50,12,9,26,20,2
2120 DATA アイスナイト,60,17,11,30,25,3
2130 DATA イド,66,24,19,40,30,3
2140 DATA デラン,70,29,20,60,60,4
2150 SØUND1,35:SØUND12,55:SØUND8,16:SØUND13,122
2160 SØUND9,55:SØUND11,45
2170 LØCATE8,7:PRINT TN$;" H=";TE(1);" R=";TE(2);" "
2180 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"[F]・FIGHT  [A]・AWAY  [S]・SPELL"
2190 S1$=INKEY$
2200 IF S1$="f" THEN 2270
2210 IF S1$="a" THEN 2240
2220 IF S1$="s" THEN GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"HPがかいふくした !":GØTØ2930
2230 GØTØ 2190
2240 PRINT NA$;"は にげだした !!"
2250 AB=INT(RND(-TIME)*TS):IF AB<>1 THEN PRINT"しかしまわりこまれた!":GØTØ2320
2260 LØCATE8,7:PRINT SPC(20):GØSUB710:GØSUB600:PLAY"R":ST=0:GØTØ770
2270 REM
2280 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINTNA$;"の こうげき !":FØRI=1TØ300:NEXT
2290 AB=INT(RND(-TIME)*TE(3)):AT=KØ-AB:IF AT<0 THEN AT=0
2300 PRINT TN$;"に ";AT;"ポイントのダメージを あたえた!":TE(1)=TE(1)-AT
2310 IF TE(1)<=0 THEN 2420
2320 FØRI=1TØ700:NEXT:GØSUB1290
2330 LØCATE0,10:PRINT TN$;"の こうげき !!":FØRI=1TØ500:NEXT
2340 AB=INT(RND(-TIME)*SE):UK=TE(2)-AB:IF UK<0 THEN UK=0
2350 PRINT NA$;"は ";UK;"ポイントのダメージを うけた !":HP=HP-UK
2360 IF HP<=0 THEN 2380
2370 GØSUB710:GØSUB600:GØTØ2170
2380 PLAY"V15T130O4L4BCDEFRBRC2","V15T130O3L8CGEGCGEGCGEGCGEGC4"
2390 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"あなたは しにました !!":PRINT"HIT SPC KEY"
2400 IF INKEY$="" THEN 2400
2410 RUN
2420 GØSUB1290:LØCATE8,7:PRINTSPC(20):LØCATE0,10:PLAY"R"
2430 PRINT TN$;"を たおした !!":IF TN$="デーモン"THEN 2710
2440 PRINT "けいけんち";TE(4);"ポイントかくとく":PRINT " ";TE(5);"Gてにいれた!"
2450 G=G+TE(5):EX=EX+TE(4)
2460 IFEX>=HETHEN HHP=HHP+5:KØ=KØ+3:SE=SE+1:EX=0:LV=LV+1
2465 IF HHP>=99 THEN HHP=99
2470 IF INKEY$="" THEN 2470
2480 ST=0:GØSUB710:GØSUB600:GØTØ770
2490 TN$="サイクロプス":TE(1)=150:TE(2)=30:TE(3)=5:TE(4)=22:TE(5)=10
2500 TS=99:GØTØ 2150
2510 TN$="デーモン":TE(1)=200:TE(2)=35:TE(3)=6:TE(4)=0:TE(5)=0
2520 TS=99:GØTØ 2150
2530 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"ここは、Saveをするところじゃ。"
2540 PRINT"Saveを するか? はい[Y] いいえ[N]"
2550 S1$=INKEY$
2560 IF S1$="y" THEN 2600
2570 IF S1$="n" THEN 2590
2580 GØTØ 2550
2590 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"そうか。 それもよかろう! きをつけてな。":ST=0:GØTØ770
2600 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"では、カセットを せっとしてくれ!"
2610 PRINT"SPC KEY を おして Save スタートじゃ!"
2620 IF INKEY$="" THEN 2620
2630 PRINT#-1,LV:PRINT#-1,HP:PRINT#-1,KØ:PRINT#-1,SE
2640 PRINT#-1,G:PRINT#-1,EX:PRINT#-1,PK(1):PRINT#-1,PS(1)
2650 PRINT#-1,BU$:PRINT#-1,BØ$:PRINT#-1,X:PRINT#-1,Y:PRINT#-1,HHP
2660 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"おわったぞ ではっ 。":ST=0:GØTØ 770
2670 INPUT#-1,LV:INPUT#-1,HP:INPUT#-1,KØ:INPUT#-1,SE
2680 INPUT#-1,G:INPUT#-1,EX:INPUT#-1,PK(1):INPUT#-1,PS(1)
2690 INPUT#-1,BU$:INPUT#-1,BØ$:INPUT#-1,X:INPUT#-1,Y
2700 INPUT#-1,HHP:CLS:GØTØ 500
2710 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"あくの おう デーモンを たおした !"
2720 PRINT"ふたたび このよに へいわが おとずれて あなたは、このくにの えいゆうに なった。"
2730 PRINT"   HIT ANY KEY"
2740 IF INKEY$="" THEN 2740
2750 PLAY"t150v13o5c4d8g4e8","t150v11o4c8e8g8c8e8g8"
2760 PLAY"d4.c8r4","d8f8a8c8e8g8"
2770 PLAY"c4d8g4e8","c8e8g8c8e8g8"
2780 PLAY"d4.c8r4","d8f8a8c8e8g8"
2790 PLAY"c4e8g4e8","c8e8g8c8e8g8"
2800 PLAY"e-4.e8r4","c8e-8g8c8e8g8"
2810 PLAY"e4g8a4g8","c8e8g8c8f8a8"
2820 PLAY"f#4.g8r8g8","c8f#8a8c8e8g8"
2830 PLAY"g8f#8e8f8e8d8","g4r8f#4r8"
2840 PLAY"e8d8c8d8c8o4b8","e4r8d4r8"
2850 PLAY"o5c8e8g8g8f8d8","c8e8g8g8f8d8"
2860 PLAY"c8e8g8g8f8d8","c8e8g8g8f8d8"
2870 PLAY"c4d8g4e8","c8e8g8c8e8g8"
2880 PLAY"d4.e16d16c4","d8f8a8c8e8g8"
2890 PLAY"C8r8r2","c8e8g8g8f8d8":PLAY"c4.r8r4","c4.r8r4"
2900 GØSUB1290:LØCATE0,10:PRINT"           THE  END"
2910 IF INKEY$="" THEN 2910
2920 RUN
2930 HP=HP+INT(RND(-TIME)*10)+1:IF HP>=HHP THEN HP=HHP
2940 GØSUB710:GØSUB600:GØTØ2320
2960 REM************************
2970 REM PC-6001 16k ページ1
2980 REM   THANK   YØU   !
2990 REM     1988.9.25  (B)
3000 REM************************
```



★ナンシーより緊急連絡。指名手配中のパソコン破壊魔「影」が郊外へ向かって逃走中。ターゲットは白の大八車。どうぞ。(千葉県銚子市・**石毛健史16才**)……**【影:やめてくれ!!これわれる!!これわれる!!(©小川範子)】**

# PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ2)用




またまた登場!!本格シューティング

# FORTS（フォートス）

山下　宏

## 遊びかた

カーソル・キーで自機を8方向に動かし，スペース・キーを1回押すと弾がでて，押しつづけるとパワーがあがります。パワーパーツは対空，対地，スピード・アップの3種類で，星のマークがスピード・アップです。

3面あり最後にはボスキャラがでてきます。ボスキャラは，

- **1面**…おなじみの「ドプちゃん」です。おそらく一番手強（ごわ）く，はじめて出会えばまず死にます。
- **2面**…宿（やど）なしのヘビが出現します。弱点は頭です。
- **3面**…ボスキャラに会うまでが鬼のようにむずかしい。ボスはさらに輪がかかってます。

## プログラムの入力について

まず，**リスト1**を入力します。SAVEしたら，ボリュームを最大にし，RUNします。もし「ピッ」と音がしたら［F1］［↵］の順に押せば画面が元にもどります。うまくいけば1分35秒ぐらいで終わります。その後**リスト2**をLOAD，RUNしてください。

## 最後に

最初，タイトル画面が少しおかしくなりますがバグではありません。

音楽はすべてオリジナルです。BGMがないのでいささかさびしい感じもします。

このゲームを作るのに6か月もかかってしまった。ディスクがあったならもっと早くできたのはまちがいない。なにせ暴走（ぼうそう）でジャブを受け，「TR Error」でクロス・カウンターを何度も，くらったから……。

FORTSのマシン語データのプログラム・リスト

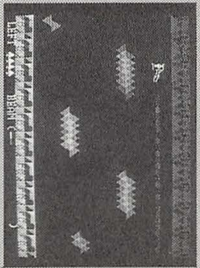
```
10 REM *****[ FORTS DATA ]*****
20 CLEAR 100,&HBFFF
30 KEY 1,"OUT147,3"
40 OUT &H93,2
50 AS=&HC000:AE=&HCDFF:D=170:GOSUB 80
60 AS=&HD000:AE=&HD4FF:D=2420:GOSUB 80
70 OUT &H93,3:PRINT "BASIC を LOAD してください。":END
80 FOR I=AS TO AE STEP 16
90 FOR J=0 TO 15 STEP 2
100 READ A$:B$=LEFT$(A$,2):C$=RIGHT$(A$,2):B=VAL("&H"+B$):C=VAL("&H"+C$)
110 SM=SM+B+C:POKE I+J,B:POKE I+J+1,C
120 NEXT:READ A$:IF RIGHT$("0"+HEX$(SM),2)<>A$ THEN 140
130 SM=0:D=D+10:NEXT:RETURN
140 OUT &H93,3:PRINT "Error in";D:END
150 REM *****[ MAIN PROGRAM ]*****
160 REM  .0.1 .2.3 .4.5 .6.7 .8.9 .A.B .C.D .E.F SUM
170 DATA F5C5,4F1A,B728,02A1,7723,1310,F6C1,D511,FF
180 DATA 2800,7B90,5F19,D1F1,0D20,E5C9,08AF,08F5,FC
190 DATA C54F,1AB7,2804,08B6,0871,2313,10F4,C1D5,18
200 DATA 1128,007B,905F,19D1,F10D,20E3,08C9,D5F5,29
210 DATA 7C5D,0707,076F,2600,2929,8316,445F,19F1,1B
220 DATA D1C9,E5CD,3EC0,F5B7,3E00,2801,3DD5,E5C5,19
230 DATA CD00,C0C1,E111,0098,19D1,F1CD,1CC0,E1C9,06
240 DATA 2118,D735,C03A,05D7,77CD,6110,B7C8,1100,60
250 DATA 000F,0F0F,3001,150F,3001,140F,3001,1C0F,32
260 DATA 3001,1D2A,15D7,7C82,FE01,2804,FE0F,2002,BC
270 DATA 1600,7D83,FEFF,2804,FE23,2002,1E00,D5E5,5A
280 DATA CD3E,C011,00D0,0103,04AF,CD00,C0E1,E524,DA
290 DATA CD3E,C011,0098,1977,2377,2377,E1D1,7C82,E8
300 DATA 677D,836F,2215,D7E5,CD3E,C001,0304,1100,AD
310 DATA D03E,FFCD,00C0,E124,CD3E,C011,0098,19AF,DB
320 DATA B620,1023,B620,0C23,B620,083E,8077,2B77,C3
330 DATA 2B77,C9CD,61C1,7EFE,0B28,063E,0132,00D7,57
340 DATA C9CD,95CA,AF77,2323,2356,235E,23E5,EB11,5F
350 DATA 3CD0,0103,03CD,52C0,2119,D735,E17E,FE03,98
360 DATA 4728,0C21,04D7,B677,CD4A,C1AF,C37E,C021,4D
370 DATA 05D7,3E02,BE28,F435,18F1,3A04,D73C,4721,ED
380 DATA 00D0,110C,0019,10FD,1100,D001,0C00,EDB0,9E
390 DATA C9D5,D640,0707,2600,6F29,1100,D919,D1C9,1D
400 DATA 0000,0021,00D8,1101,D801,2007,AF77,EDB0,CE
410 DATA C921,1BD7,3520,063A,14D7,772B,343A,1AD7,5D
420 DATA E603,2140,DF85,6F11,0044,0128,00ED,B03E,76
430 DATA 0385,6F0E,28ED,B03E,0385,6F11,A846,0E28,34
440 DATA EDB0,3E03,856F,0E28,EDB0,C921,06D7,CD61,9A
450 DATA 1007,3803,AF77,C97E,B720,033C,77C9,211C,52
460 DATA D73E,0334,A628,02AF,C921,03D7,7EFE,0F28,42
470 DATA 0134,4621,0B47,3617,2310,FBAF,C9CD,BBC1,2A
480 DATA B7C8,3A08,D7FE,06D0,CD9D,CA21,00D8,ED4B,D1
490 DATA 15D7,040C,0C0C,0C3A,03D7,1601,CD54,C2C5,F3
500 DATA 3E01,3203,D7E5,210C,4706,0E36,0023,10FB,1C
510 DATA E1C1,3A04,D70F,300D,3E03,05CD,54C2,0404,34
520 DATA 3E03,CD54,C23A,04D7,0F0F,D0ED,4B15,D705,50
530 DATA 0C0C,3E03,1602,CD54,C204,0404,043E,0314,B9
540 DATA CD54,C2C9,D508,1104,007E,B728,0319,18F9,28
550 DATA D172,2370,2371,2308,7723,E521,08D7,34E1,29
560 DATA C93A,08D7,B7C8,470E,0121,00D8,1104,007E,43
570 DATA B720,0419,0C18,F8C5,E523,5623,5E01,0101,B7
580 DATA AF21,57D0,EBCD,52C0,EBE1,7AB7,2851,FE12,47
590 DATA 284D,7BFE,2728,487E,233D,200D,1C23,237E,70
600 DATA 0156,D081,4F2B,2B18,0D3D,2006,1501,66D0,21
610 DATA 1804,1401,67D0,7223,7323,E5D5,EBCD,3EC0,03
620 DATA 1100,9819,7EE1,D1B7,2022,D9C1,79C5,D9D5,71
630 DATA C5D1,0101,01CD,52C0,E1C1,230C,108E,C9AF,5F
640 DATA 77E5,2108,D735,E123,2323,18ED,FE40,38DA,30
650 DATA E5D6,4007,07D5,2600,6F29,1100,D919,D123,93
660 DATA 7EFE,FF20,07E1,EB2B,2B2B,18D3,EB96,1238,A5
670 DATA 03D1,18F3,CDA5,CA1B,1A13,1313,EBC5,4623,A2
680 DATA 4ED5,1600,CD65,C3D1,C12B,2B2B,2B7E,FE0F,F7
690 DATA 281A,FE11,2816,FE15,2812,FE0A,2004,3C77,BB
700 DATA 1806,AF77,2119,D735,E1C3,DAC2,3E01,3201,3C
710 DATA D718,EF00,0008,AF08,FE0B,2008,081D,7B07,75
720 DATA 0707,8308,E5C5,3D07,0721,68D0,856F,7AC5,1A
730 DATA 4623,4E23,5623,5E08,835F,08E1,CD52,C0C1,24
740 DATA E1C9,0000,0000,0000,3A19,D7B7,C847,0E40,E8
750 DATA 2100,D911,0800,7EB7,2004,190C,18F8,2323,E7
760 DATA 3528,052B,2B10,F3C9,C5E5,2346,234E,E1FE,E7
770 DATA 06CA,60C6,F511,0000,CD65,C3F1,F5E5,3D07,00
780 DATA E521,C0D0,856F,5623,5ED5,DDE1,E111,E3C3,8C
790 DATA D5DD,E9B7,2010,2119,D735,E1F1,2B2B,3600,26
800 DATA 2323,2323,1850,E1F1,2370,2371,08D9,C179,08
810 DATA C5D9,5708,F5CD,65C3,57E6,8028,35F1,F5FE,E5
820 DATA 0B20,2A2B,1100,00CD,65C3,CD95,CA23,237E,76
830 DATA 2B2B,2BE5,FE03,280A,2104,D7B6,77CD,4AC1,9A
840 DATA 18B4,2105,D73E,02BE,28AC,3518,A93E,0132,02
```



★我が宮崎県には，「わくわくゲームランド」という，ゲーム・ミュージック専門のラジオ番組があるゾ!!（宮崎市・バタリアン14才）……【編：ゲーム・ミュージックの盛りあがりは，増々すごくなってきましたネ。】




◀《写真１》FORTSのタイトル画面。
何かキーを押してスタート‼



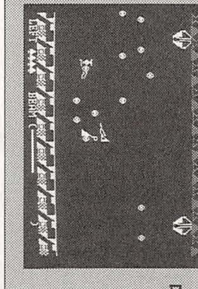

▶《写真２》見よ‼この横スクロールを‼すごい勢いで敵がやってくる

```
850 DATA 00D7,F13D,280B,2323,2323,C10C,05C2,A3C3,BE
860 DATA C9B2,28F2,3E3F,9238,ED7A,3D07,07E5,26D8,71
870 DATA 6FAF,7721,08D7,35E1,18DC,0000,0000,0000,9F
880 DATA E5D5,2100,D911,0800,7EB7,2803,1918,F93C,93
890 DATA 7723,36FF,2377,23D1,D5E5,7A90,3004,ED44,86
900 DATA CBFF,57E6,7F67,7B91,3004,ED44,CBFF,5FE6,6D
910 DATA 7FBC,3801,7CE1,7023,7123,7223,7323,7721,BB
920 DATA 19D7,34D1,E1C9,0000,3A0B,D777,2323,23E5,80
930 DATA 5623,5E23,7E08,2101,017A,CB7F,2804,CBBF,1D
940 DATA 26FF,577B,CB7F,2804,CBBF,2EFF,5FBA,3032,9F
950 DATA 0883,BA38,0592,5F79,854F,7884,477C,E680,E5
960 DATA B257,7DE6,80B3,5FE1,7223,7378,FE01,2810,96
970 DATA FE11,280C,79FE,FF28,07FE,2828,033E,01C9,41
980 DATA AFC9,0882,57BB,3805,9357,7884,4779,854F,CB
990 DATA 18CB,0000,0000,0000,3A0C,D777,2323,237E,5E
1000 DATA 80FE,0120,0236,01FE,1020,0236,FF7E,8047,82
1010 DATA 0D79,FEFF,200A,0CED,5B15,D711,0000,AFC9,76
1020 DATA 3E01,C9D5,C53A,09D7,573A,0AD7,4FAF,0608,3A
1030 DATA CB1A,3001,81CB,2110,F747,ED5F,8032,0AD7,B0
1040 DATA C1D1,C900,0000,0000,3A0D,D777,2323,23CD,26
1050 DATA 53C5,E607,2006,5059,1DCD,70C4,5623,5E23,EC
1060 DATA 3520,1B1E,017A,16FF,B728,0814,CD53,C5E6,E4
1070 DATA 0F18,05CD,53C5,E607,3C77,2B73,2B72,7882,E6
1080 DATA 47FE,0128,0A79,834F,FE26,2803,3E01,C9AF,C9
1090 DATA C900,0000,3A0E,D777,2323,2356,235E,237A,3C
1100 DATA B720,2135,2014,7816,FFFE,0220,0216,0179,A0
1110 DATA FE10,3002,1E01,2B73,2B72,79B7,2804,0D3E,41
1120 DATA 01C9,AFC9,7882,FE0E,280E,FE01,280A,4779,6F
1130 DATA 834F,FEFF,20E9,18EA,CD53,C5E6,0F3C,772B,92
1140 DATA 36FF,2B36,0018,D800,3A14,D777,CD53,C5E6,ED
1150 DATA 0720,2CCD,53C5,E600,C520,1B79,FE02,3816,E5
1160 DATA 0450,1459,1DCD,70C4,0C1C,1CCD,70C4,0C1C,4C
1170 DATA 1CCD,70C4,1808,04ED,5B15,D7CD,70C4,C10D,44
1180 DATA 79FE,FF28,033E,01C9,AFC9,0000,0000,0000,21
1190 DATA 3A0D,D777,2323,23E5,C54E,0604,111A,D1E1,DD
1200 DATA 3E11,9167,AFCD,52C0,4DE1,5623,7E82,FE0B,85
1210 DATA 2826,B728,27D1,D52B,77E5,514F,0604,3E11,7A
1220 DATA 9167,6A7B,111A,D1CD,52C0,E680,2805,3E01,8A
1230 DATA 3200,D7E1,2BC3,46C4,36FF,18D0,2B2B,2B2B,AB
1240 DATA F5E5,C3E6,C300,0000,3602,2323,2335,2804,48
1250 DATA 0D3E,01C9,5059,1D1D,1D15,1515,2607,CD70,BE
1260 DATA C414,2520,F9AF,C900,3602,2323,237E,FEFF,AA
1270 DATA 2818,2335,2009,3605,ED5B,15D7,CD70,C40C,3D
1280 DATA 79FE,2528,033E,01C9,AFC9,ED5B,15D7,79BB,AF
1290 DATA 3819,B728,160D,2335,200E,3603,237E,8047,7A
1300 DATA FE01,28E4,FE10,28E0,3E01,C936,0118,C300,3B
1310 DATA 3A0D,D777,2323,23CD,53C5,E60F,2007,ED5B,47
1320 DATA 15D7,CD70,C47E,B728,0E35,C016,FF78,FE02,DA
1330 DATA 2002,1601,2372,2B23,7E80,FE01,2810,FE0F,5E
1340 DATA 280C,470C,79FE,2628,033E,01C9,AFC9,3600,05
1350 DATA 18E6,0000,3A14,D777,2323,2323,78FE,0E20,CA
1360 DATA 09CD,53C5,E607,200E,36FC,7E34,8047,FE0F,C1
1370 DATA 3804,060E,3600,CD53,C5E6,1F20,07ED,5B15,F4
1380 DATA D7CD,70C4,0D79,FEFF,2803,3E01,C9AF,C900,06
1390 DATA 3A14,D777,2323,235E,0D79,FEFF,2803,3E01,50
1400 DATA C9AF,C900,3A14,D777,2323,2334,5623,7EB7,28
1410 DATA 2817,3E03,A220,0CD5,5059,1515,1D05,CD70,55
1420 DATA C404,D13E,0FA2,201B,77ED,5B15,D778,9283,FB
1430 DATA 1601,B920,0334,180B,3002,16FF,7982,4FFE,D9
1440 DATA 2528,033E,01C9,AFC9,3A04,D757,3E04,9207,17
1450 DATA 7723,2323,7EFE,0420,050D,79D6,FFC9,FE03,AA
1460 DATA 2044,2323,3528,193A,16D7,B828,083D,B828,4C
1470 DATA 043D,B820,053E,0132,00D7,3EFF,CD3A,C8C9,3B
1480 DATA AFCD,3AC8,2B2B,3604,1871,E5C5,0E03,118F,F2
1490 DATA D104,C560,2E00,CD3E,C001,011B,CD00,C0C1,5E
1500 DATA 0D20,EBC1,E1C9,FE02,200D,2323,3520,4C36,CD
1510 DATA 1E2B,2B36,0318,44B7,200A,053E,02B8,200C,13
1520 DATA 3601,1808,043E,0CB8,2002,3600,2334,3E0F,59
1530 DATA A620,1EC5,0D50,1E00,CD70,C404,0C0C,14CD,22
1540 DATA 70C4,0404,1414,CD70,C404,0D0D,14CD,70C4,98
1550 DATA C123,3520,0636,0A2B,2B36,023E,01C9,0000,15
1560 DATA E511,0500,197E,E1B7,2809,3DCA,28C5,3D28,B4
1570 DATA 0B18,123A,0CD7,770D,79D6,FFC9,3A0E,D777,83
1580 DATA CDE9,C818,0B3A,14D7,77CD,E9C8,7ABB,3803,2B
1590 DATA 7884,4779,854F,3E01,C9ED,5B15,D778,26FF,69
1600 DATA 6C92,2805,3004,ED44,2424,5779,9328,0530,98
1610 DATA 04ED,442C,2C5F,C900,3A0F,D777,C90D,CD53,42
1620 DATA C5E6,0F57,1E00,CD70,C40C,18EC,3A0C,D777,D4
1630 DATA 2323,233A,1DD7,BEC0,7E3D,203D,237E,B728,AD
1640 DATA 0235,C979,05D6,0CB8,2013,2B79,FE0F,2008,24
1650 DATA 3A1D,D7ED,4432,1DD7,7EED,4477,C979,FE0F,FA
1660 DATA 2014,78FE,0C30,0FFE,0738,0BD6,0657,0782,F9
1670 DATA 571E,05CD,70C4,3E01,C904,78FE,10C0,2305,F5
1680 DATA 3E1B,9177,18C4,0000,3A0C,D777,2323,237E,B8
1690 DATA 07E5,2143,D285,6F56,235E,1313,13E1,237E,A8
1700 DATA CB3F,CB3F,835F,7EE6,033C,C547,1A07,0710,DD
1710 DATA FCE6,03C1,3423,FE01,2003,3418,04B7,2801,4F
```

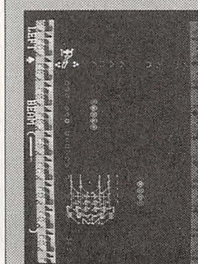
```
1720 DATA 357E,E607,EB21,4BD2,0785,6F78,8647,2379,A5
1730 DATA 864F,21F9,FF19,FE26,280E,FEFF,280A,78FE,06
1740 DATA 0128,05FE,0F28,01C9,7EFE,1120,1323,7E21,AF
1750 DATA 1ED7,7723,3423,3600,2336,643E,0232,02D7,24
1760 DATA AFC9,0000,3A0F,D777,2323,23C5,0119,0556,B2
1770 DATA 1E0C,CD70,C401,190E,3E13,9657,CD70,C4C1,53
1780 DATA 7E23,86FE,0338,07FE,1130,032B,77C9,7EED,7F
1790 DATA 4477,C900,2B2B,5E23,233A,0DD7,7723,2323,7C
1800 DATA 7EB7,2802,35C9,237E,B728,1F3D,2007,0D79,E6
1810 DATA FE08,C034,C93D,200F,7BD6,1580,470D,79FE,E0
1820 DATA 03C0,342B,3614,C93D,2004,3E01,34C9,3D20,2F
1830 DATA 107B,D615,ED44,8047,FE08,2803,FE0A,C034,9B
1840 DATA C90C,79FE,16C0,3600,2B36,32C9,3A19,D700,DE
1850 DATA 3A08,D7CB,3F80,FE0F,D047,3E0F,9006,1410,CE
1860 DATA FE3D,20F9,C9C5,01FE,003E,4E18,0EC5,01F7,50
1870 DATA 003E,0618,06C5,01F7,1E3E,0CD5,5F3E,0CCD,D2
1880 DATA BE1B,583E,06CD,BE1B,593C,CDBE,1B1E,103C,C0
1890 DATA CDBE,1B1E,01C3,B7CD,003A,02D7,B7C8,2121,E0
1900 DATA D735,C03D,2038,3E18,010D,0A11,AAD1,CD82,AA
1910 DATA CBFE,03C0,1118,033E,0E01,FFFF,CDAE,CB11,5A
1920 DATA 1A0F,210C,013E,10CD,AECB,1D24,2D20,F83E,AF
1930 DATA 0F06,2011,1D09,CDAE,CBAF,3202,D7C9,3D20,92
1940 DATA 3736,093A,1FD7,E603,4F21,43D2,0785,6F56,65
1950 DATA 235E,EB56,235E,2306,FF7E,6F26,003A,20D7,AF
1960 DATA B73E,1220,063A,1ED7,473E,11CD,AECB,2120,79
1970 DATA D734,7EFE,0BC0,18C1,3E16,010A,0F11,C8D2,44
1980 DATA CD82,CBFE,05C0,1116,0801,64FF,2600,3E14,E8
1990 DATA CDAE,CB16,0A3E,16CD,AECB,0105,FF11,1605,31
2000 DATA 243E,13CD,AECB,0650,111C,093E,15CD,AECB,E0
2010 DATA 1887,3610,6F3A,20D7,673E,1194,B938,0179,3A
2020 DATA 4FAF,E5D5,C5CD,3EC0,CD00,C0C1,D1E1,25E5,52
2030 DATA 3EFF,CD3E,C0CD,00C0,E17C,3220,D7C9,E5D5,9E
2040 DATA E5D5,F521,00D9,1108,007E,B728,0319,18F9,4C
2050 DATA F1D1,7723,7023,3601,2372,2373,2371,D123,D9
2060 DATA 7223,7321,19D7,34D1,E1C9,2110,D735,C03A,FF
2070 DATA 26D7,7721,23D7,7EB7,C82B,7EB7,2802,35C9,14
2080 DATA 3A07,D7B7,2807,3A19,D732,07D7,C921,25D7,1E
2090 DATA 7EB7,2832,352B,7E6F,CB3F,470E,01CD,53C5,21
2100 DATA E60F,FE0C,3802,D604,C603,571E,257D,FE03,F4
2110 DATA 2009,3E09,BA16,0330,0216,0E3E,02CD,AECB,1F
2120 DATA 2110,D7CB,3EC9,2A11,D711,13D7,1A2F,122F,71
2130 DATA FE0F,2009,7EE6,0F23,2211,D718,077E,E6F0,49
2140 DATA 0F0F,0F0F,B720,0C7E,3222,D73E,F012,2322,4D
2150 DATA 11D7,C93D,2011,CD53,C5E6,0DC6,0347,0E27,3C
2160 DATA 571E,00CD,70C4,C93D,2008,7EE6,0F32,25D7,45
2170 DATA 18D9,3D20,16CD,53C5,E60F,C614,6F26,FF01,AD
2180 DATA 0005,1125,0E3E,03CD,AECB,C93D,201A,1122,43
2190 DATA 0201,000E,2105,FFCD,53C5,E60F,856F,FE0D,0F
2200 DATA 3802,160D,3E04,18DF,3D20,0911,2502,0602,3C
2210 DATA 3E05,18D3,3D20,0F01,01FF,2601,CD53,C5E6,8D
2220 DATA 1F5F,3E06,18C1,3D20,1911,2505,0600,CD53,72
2230 DATA C5E6,0782,57CD,53C5,E619,C605,4F3E,07C3,91
2240 DATA 97CC,3D20,1B01,FF00,1124,0221,0101,CD53,55
2250 DATA C5E6,0D82,57FE,0938,022E,FF3E,08C3,97CC,6B
2260 DATA 3D20,1811,0002,010F,09CD,53C5,E60F,814F,4B
2270 DATA FE17,3802,160E,3E09,C397,CC3D,201C,7EE6,BD
2280 DATA 0FD9,4F06,0511,2502,2600,CD53,C5E6,0B82,F8
2290 DATA 573E,0ACD,AECB,D9C3,5BCC,3D20,097E,E60F,81
2300 DATA 3224,D7C3,5BCC,3D20,0C01,0002,1124,0F61,28
2310 DATA 3E0C,C397,CC3D,2015,1119,0C01,0058,2158,EA
2320 DATA 00CD,53C5,E63F,856F,3E0D,C397,CC3D,200C,D8
2330 DATA 7EE6,0F32,02D7,AF32,23D7,18C7,3207,D7C9,11
2340 DATA CDA5,CA2A,27D7,242C,CD3E,C036,9BCD,CCCD,B6
2350 DATA 2A27,D701,0303,119C,D33C,CD52,C0CD,CCCD,30
2360 DATA 180D,78B1,C818,FA3E,0DCD,BE1B,D1C1,C901,75
2370 DATA 0303,1100,D43E,0000,CD52,C0C9,01FF,040B,E0
2380 DATA 78B1,C818,FA00,0000,CD70,C0CD,EDC1,CD71,B9
2390 DATA C2CD,98C3,CD81,C1CD,4D27,CD7C,CACD,C9CA,AD
2400 DATA CDDA,CB21,00D7,7E23,B6C0,18DC,0000,0000,75
2410 REM *****[ DATA ]*****
2420 DATA CA00,0000,9FEC,CC00,C600,0000,CA00,0000,B1
2430 DATA 9FEC,CC00,C600,0000,CA00,0087,9FEC,CC88,4D
2440 DATA C600,0089,CA00,8E00,9FEC,CC00,C600,8F00,53
2450 DATA CA00,8E87,9FEC,CC88,C600,8F89,200F,210F,FB
2460 DATA BA0F,220F,2320,0F21,0FB6,0F22,0F23,200F,C4
2470 DATA 210F,940F,220F,233D,3D95,9595,9696,969B,BD
2480 DATA 9B9C,9CB8,B8B5,9091,0101,D0EC,0302,D0ED,99
2490 DATA 0303,D0F3,0604,D0FC,0302,D114,040A,D11A,82
2500 DATA 0301,D142,0402,D145,0303,D14D,0303,D156,84
2510 DATA 0303,D03C,0402,D15F,0805,D167,0A0D,D1AA,1F
2520 DATA 0202,D22C,0101,D230,0303,D231,0303,D23A,21
2530 DATA 0F0A,D2C8,0602,D35E,0402,D36A,0602,D372,7C
2540 DATA C4B8,C8B0,C578,C5C4,C618,C660,C6B8,C6D8,DA
2550 DATA C720,C764,C7A0,C7B4,C7F8,C908,C90D,C91C,3F
2560 DATA C978,C978,C9F4,CA24,C908,CA24,A700,2021,D4
2570 DATA 2223,00FB,FC4B,00E8,5900,201D,00FB,E0FC,DC
2580 DATA FCFC,DCC3,DEEE,EEEC,CCFC,B1C5,D6D5,C6F3,DF
```



★ゲーム以外にパソコンを使わない僕は，ベーマガの前半ページは，意味がわからない。どうしよう？（埼玉県上尾市・ケロッチ13才）……【Dr.D：パソコンをゲームにしか使わないなんて‼もっと活用しよう‼】



◀《写真3》上下からの攻撃だ!!下のロボットはジャンプしてくるゾ!!



▶《写真4》こいつは中ボスだ。左右に動きながら弾と幅広レーザーを撃ってくる

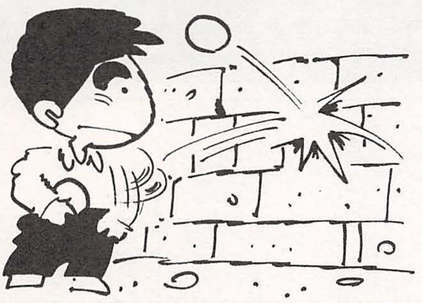
```
2590 DATA DDDD,DD00,DAEE,EA22,DF23,0000,0020,0000,8D
2600 DATA 2019,0020,0F1B,200F,0F1D,0F0F,0F1F,0F0F,48
2610 DATA 0F1D,0F0F,0F1C,0F0F,0F1B,0F0F,0F1A,0F0F,22
2620 DATA 0F19,FAFC,86FC,CFCF,CCC6,F3F3,F600,8A56,8C
2630 DATA FC8B,1FFB,FC84,DA92,EADC,E3EC,D3F3,D300,BB
2640 DATA DB00,00B8,DCEC,B8FA,FAFA,FAFA,8703,0000,7F
2650 DATA F6EA,833F,3FEA,EA00,0000,2929,2988,4D00,05
2660 DATA FAEB,823F,3FEB,EBF6,F6F6,F6F6,890C,0025,43
2670 DATA 2525,2525,2525,2525,2525,2525,2525,2525,50
2680 DATA 2525,2525,2525,2525,2525,0000,FBFC,DCEA,2F
2690 DATA CC00,0000,00DC,DA20,2300,EAF9,0000,DD95,1A
2700 DATA DCFC,C3CC,F300,0000,2F2D,00C9,00DB,21DB,56
2710 DATA 0000,0000,008B,00C9,2221,ECDB,0000,0000,5E
2720 DATA 0000,E722,00ED,0000,0000,0000,00E7,00C9,A6
2730 DATA 0000,0000,0000,00F9,00D7,0000,0000,0000,D0
2740 DATA E700,00D7,0000,0000,00D7,0020,008B,0000,40
2750 DATA 0000,00C9,2023,00F9,0000,00A4,DBDA,2300,81
2760 DATA EB00,0000,0000,ECCC,EBDC,0000,DC95,CC8B,32
2770 DATA A420,9621,9694,9622,9623,2000,2100,9B00,F2
2780 DATA 2200,23D2,5BD2,79D2,94D2,AEFF,00FF,0100,A2
2790 DATA 0101,0101,0001,FF00,FFFF,FF03,2506,0180,B0
2800 DATA 0924,2406,061A,6260,8980,0926,4926,6664,AA
2810 DATA 1040,5901,6224,4148,0002,0002,0000,055A,1C
2820 DATA A000,0255,6A80,0000,028A,0005,48A0,00A9,03
2830 DATA 5015,2000,0D1B,0209,89A6,2600,0000,989A,3F
2840 DATA 6260,2626,9898,0000,0202,6989,8400,0207,C1
2850 DATA 0400,AAAA,0089,8822,6564,0108,0244,4854,3F
2860 DATA 0004,8148,2A90,0000,0000,00F6,F622,0B03,A3
2870 DATA 0307,21EB,F6F6,F600,0000,2023,D183,E183,F3
2880 DATA F122,21EB,F6F8,0000,2023,200F,2425,2524,11
2890 DATA 2122,21EB,F800,0000,0000,F6EA,FACA,DA22,E7
2900 DATA 2122,21EB,0000,0000,0000,0000,0000,CA22,3B
2910 DATA 2122,8700,0000,0000,0000,0000,00C6,2023,D3
2920 DATA 2089,0000,0000,00FA,EBF6,C6DB,2023,2023,AB
2930 DATA EA00,0022,2122,0F24,2525,2423,2023,EAE9,29
2940 DATA 0000,0022,21DE,82DE,82DE,2023,EAFA,E900,F1
2950 DATA 0000,FAFA,200E,0C0C,0D23,EAFA,FAFA,0020,62
2960 DATA 0E0D,2100,2023,FACA,2221,D707,0BE7,C90D,2C
2970 DATA 0EF9,2221,F6C6,2023,0022,0B07,2300,5C97,93
2980 DATA 9797,9797,72C2,EEEC,B2C0,C97B,B972,C972,86
2990 DATA 2C2E,ED0B,02C9,B097,B12C,9725,2E2A,2C29,AA
3000 DATA 9C28,2D2B,2F2E,002A,002C,0000,0000,0029,F8
3010 DATA 0000,0028,0000,0000,002D,002B,002F,0000,AF
3020 DATA 2F33,2A35,B122,3523,5524,F32F,A3F3,3355,A5
3030 DATA 15C3,2833,3355,5502,73B0,28B1,28B0,28B1,BF
3040 DATA 2833,2F3C,A2F1,1DB0,F32F,5C5C,5CA3,F53C,30
3050 DATA B128,5533,3324,532A,3353,1C77,A304,E100,D6
3060 DATA B0A3,F444,4428,4444,4528,4454,4FA1,1166,EB
3070 DATA 6666,5464,5646,4466,A364,4464,44B2,2F44,E2
3080 DATA 4428,4626,4654,44A3,444F,4646,46B0,2828,BE
3090 DATA 44A1,541F,7114,1144,1441,2841,4116,04E2,2D
3100 DATA B0A3,A3A3,A3F1,FD53,2FF1,B32F,3353,2853,80
3110 DATA B128,9FA1,11F8,88F3,5324,1191,9F77,7777,BA
3120 DATA F31F,882F,C97F,A2A3,5C26,35B0,2811,D124,EB
3130 DATA 1D28,35B2,28B1,23BB,11F8,8888,8F77,7726,9F
3140 DATA A233,3353,7891,B028,3533,BB28,F888,04E3,EE
3150 DATA C9EC,DCF9,8620,2184,230C,C6F6,2097,2423,BE
3160 DATA E2E2,E2C2,5A57,5BCF,8888,8788,8989,8989,86
3170 DATA DBC7,F7EB,FAC6,F6CA,2023,F6F6,233F,3F20,F4
3180 DATA 0979,79B9,7979,7972,C02C,2EED,EE25,E5CB,5B
3190 DATA 0B00,9797,B397,B8BB,2C2C,0000,0000,0000,4E
3200 DATA 0000,0000,000B,0979,72C9,79B2,2000,2C25,64
3210 DATA CB0B,2EED,C330,0097,BB2C,2C97,B322,0000,FA
```

FORTSのメイン・プログラム・リスト

```
10 REM *****[[ FORTS ]]*****
20 CLEAR 300,&HBFFF
30 SCREEN 2,1,1:CLS:CONSOLE ,,0,0
40 GOSUB 360:GOSUB 190
50 GOSUB 480
60 REM *****[ MAIN ]*****
70 EXEC&HC173:EXEC&HC14A:EXEC&HC07E
80 SOUND 0,83:EXEC&HCDD8
90 IF PEEK(&HD700)=1 THEN 700
100 REM *****[ BURST ]*****
110 FOR I=&HD900 TO &HD980 STEP 8
120 A=PEEK(I):IF A=0 OR A=1 THEN 140
130 X=PEEK(I+4):Y=PEEK(I+3):GOSUB 180
140 NEXT:IF R=1 THEN 160
150 FOR I=1 TO 50:X=INT(RND(1)*12)+24:Y=INT(RND(1)*13)+2:GOSUB 180:NEXT
160 R=R+1:IF R=3 THEN 860
170 GOTO 50
180 POKE &HD727,X:POKE &HD728,Y:EXEC&HCD90:RETURN
190 REM *****[ TITLE ]*****
200 AD=&HD37E:X=24:Y=5:Z=&H447F
210 LINE (70,40)-(250,80),2,BF
220 LINE (0,0)-(319,16),13,BF
230 LINE (0,170)-(319,180),14,BF
240 GOSUB 660
250 LOCATE 5,15:PRINT "[  HIT ANY KEY TO GAME START  ]"
260 LOCATE 8,11:PRINT "Programed by H.Yamashita"
270 EXEC&HC181
280 SOUND 7,28:SOUND 6,00
290 PLAY "t230v13l8o5","t230v14l1o3","t230s3m20001 8"
300 A$="fgg+fgg+fg":B$="gfgg+fgg+f"
310 C$="fo6c+o5fgo6co5fgb-":D$="fd+c+c+":E$="cr4cr4cr8":E$=E$+E$+E$
320 PLAY A$+A$+A$+C$,D$,E$
330 PLAY A$+B$+B$+C$,D$,E$
340 IF INKEY$="" THEN 320
350 R=0:S=5:RETURN
360 REM *****[ ﾜｰｸｴﾘｱ の しょきか ]*****
370 RESTORE 410
380 FOR I=0 TO 3:READ S0(I),S1(I):NEXT
390 FOR I=0 TO 2:READ C(I,0),C(I,1):NEXT
400 FOR I=&HD700 TO &HD727:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
410 DATA 0,64,&H0F,16,&H20,4,&H23,1
420 DATA 5,6,7,8,4,2
430 DATA 00,00,00,01,00,06,00,00
440 DATA 00,1B,05,05,03,04,05,3C
450 DATA 01,C0,D3,F0,0A,08,08,3C
460 DATA 01,00,00,01,00,FF,50,00
470 DATA 10,2D,02,01,00,00,3C,00
480 REM *****[ SCREEN ]*****
490 AD=&HD490+R*16
500 FOR I=&HDF40 TO &HDFC1 STEP 43
510 FOR J=0 TO 43 STEP 4
520 FOR K=0 TO 3:POKE I+J+K,PEEK(AD+K)
530 NEXT:NEXT:AD=AD+4:NEXT
540 SD=PEEK(&HD705):PW=PEEK(&HD704)
550 AX=PEEK(&HD711):AY=PEEK(&HD712)
560 GOSUB 360
570 POKE &HD705,SD:POKE &HD704,PW
580 POKE &HD711,AX:POKE &HD712,AY
590 T=16:IF R=1 THEN T=0
600 POKE &HD720,T:POKE &HD723,1
610 CLS:LINE (0,0)-(319,19),C(R,0),B
620 LINE (0,170)-(319,189),C(R,1),B
630 LOCATE 0,19:PRINT " LEFT          BEAM (              )";
640 LOCATE 6,19:PRINT RIGHT$("♣♣♣♣♣",S-1);
650 RETURN
660 REM *** ﾋｮｳｼﾞ SUB ***
670 FOR I=1 TO Y:FOR J=1 TO X STEP 4
680 A=PEEK(AD):FOR K=0 TO 3:T=INT(A/S1(K)):A=A-S1(K)*T
690 POKE Z+J+I*40+K,S0(T):NEXT:AD=AD+1:NEXT:NEXT:RETURN
700 REM *****[ DIED ]*****
710 SOUND 6,0:SOUND 7,&HF6:SOUND 8,16
720 SOUND 12,90:SOUND 13,1
730 FOR I=0 TO 1 STEP 0.1:SOUND 1,I
740 FOR J=0 TO 255 STEP 15
750 SOUND 0,J:NEXT J,I
760 S=S-1:IF S=0 THEN 810
770 AD=PEEK(&HD711):AD=AD-1
780 AD=AD AND &HF8:POKE &HD711,AD
790 FOR I=0 TO 500:NEXT
800 SD=6:PW=0:GOSUB 550:GOTO 60
810 LINE (70,60)-(250,85),13,B
820 LOCATE 12,7:PRINT "G A M E  O V E R"
830 EXEC&H1058
840 IF INKEY$="" THEN 840
850 CLS:GOTO 40
860 REM *****[ ENDING ]*****
870 CLS:LINE(0,0)-(319,200),2,B:LINE(30,20)-(290,80),5,BF
880 AD=&HD4C0:X=36:Y=7:Z=&H442A
890 GOSUB 660
900 LOCATE 14,11:PRINT "Thank you !!"
910 LOCATE  8,16:PRINT "Presented by H.Yamashita"
920 LOCATE 12,18:PRINT "1988 Nobember 19"
930 SOUND 6,05:SOUND 7,28
940 PLAY "t200v14o5l","t200s3m8000o3l
950 A$="b-b-b-b-b-b-b-b-":B$="a-a-a-a-a-a-a-a-":C$="g-g-g-g-g-g-g-g-"
960 D$="ffffffff":E$="e-e-e-e-e-e-e-e-"
970 PLAY "f.b-.b-1r4e-.a-.a-1r4f.b-.o6c.d-.e-d- ",A$+A$+A$
980 PLAY "c.o5b-.a-2.b-o6co5b-.a-.g-2.a-b-a-.g-.f2.g-a-",B$+C$+D$
990 PLAY "g-.f.e-d-.o4b-.o5d-e-1e-1",E$+B$
1000 F$="l8fb-g-b-fb-a-b-":F$=F$+F$
1010 PLAY F$,A$:PLAY F$,B$:PLAY F$,C$
1020 PLAY "fg-a-b-a-g-fe-d-e-fg-fe-d-e-",D$
1030 PLAY "l4d-.c.d-e-.f.g-a-.g-.fe-.f.g-a-.g-.a-b-.o6c.d-",E$+D$+C$
1040 PLAY "e-.d-.co5b-.a-.b-b-1b-1",B$+A$
1050 GOTO 940
```

★「Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座」のDr.Dの絵で，バックのうずまきをハートに変えると，はっきり言って気色悪い。(福岡県久留米市・おっくん14才)……【影：プッ，たしかにこれは笑える。Dr.D：ムッ。】

# PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用



増殖するブロックのあるブロックくずし

# ATUPAL（アトパル）

岡野　哲也

## ◆遊びかた

タイトル画面のときにスペース・キーを押すとレベルを聞いてきます。レベルは1のほうがむずかしく5のほうが簡単になります。

つぎにゲーム画面になり，もう一度スペース・キーを押すとボールが動きだします。パドルはカーソル・キーで8方向に動きます。

ブロックは1回で壊（こわ）せるブロック，2回で壊せるブロック，壊せないブロック，そして要石（かなめいし）の4種類です。ブロックの色は面ごとにちがうので注意してください。壊せるブロックをすべてなくすとクリアです。

また，ゲーム中にスペース・キーを押すと，ボールが少しずれて動くので，ボールの動きが永久軌道（えいきゅうきどう）になった場合，使ってください。

## ◆要石について

要石はその面の中に一つだけあります。このブロックは数回当てないと壊れません。また，1回当てるとブロック増殖（ぞうしょく）がはじまります。そして要石を壊せばそれは止

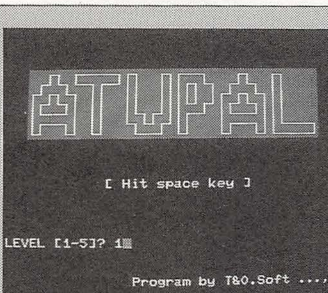
### CHECKER FLAG

編：増殖するブロックとは，なかなか考えましたね。

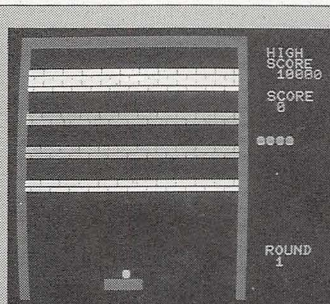
Dr.D：うーム。一見ごく普通のブロックくずしが，増殖するブロックを入れただけで，ものすごく新鮮に感じられる。少しのくふうによって，ゲーム性が大きく左右されるということだ。

編：ボールの反射角などの面から見ると不満は残りますが，まずまず楽しめますからね。

Dr.D：うむ。

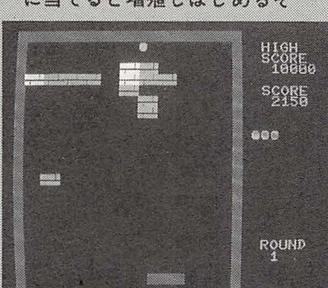



▲《写真1》タイトル画面。レベルは数字が大きいほど簡単

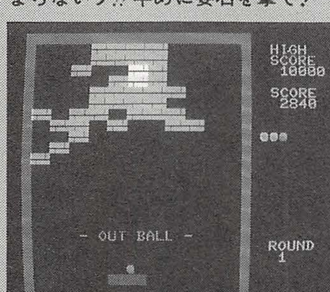



▲《写真2》スタート!!一見，普通のブロックくずしだが…

▼《写真3》中央の白いブロックに当てると増殖しはじめるぞ




▼《写真4》一度増殖をはじめたら止まらないゾ!!早めに要石を撃て！




ATUPALのプログラム・リスト

```
100 REM ==== ATUPAL ====
110 REM Program by T&O.Soft ...,
120 CLEAR ,&HE000:OUT &HF6,96
130 SCREEN 1,1,1:COLOR 16,1:CONSOLE ,,0,0:WIDTH 40,25:PALET
140 GOSUB 2000
150 GOSUB 200
160 HS=1000
170 GOSUB 600
180 POKE &HE500,0:POKE &HE501,0
190 GOSUB 980:B=5:R0=0
200 COLOR 11
210 LOCATE 29, 1:PRINT "HIGH"
220 LOCATE 29, 2:PRINT "SCORE"
230 LOCATE 29, 5:PRINT "SCORE"
240 LOCATE 29,19:PRINT "ROUND"
250 COLOR 6
260 LOCATE 29, 3:PRINT HS
270 LOCATE 29, 6:PRINT 0
280 R0=R0+1:GOSUB 1000
290 LOCATE 29,20:COLOR 6:PRINT R0
300 POKE &HE503,6:POKE &HE504,0
310 POKE &HE506,0:POKE &HE507,W-R0*1.5:POKE &HE289,R+LE*4
320 POKE &HE380,15:IF R0>=7 THEN POKE &HE380,7
330 B=B-1:LOCATE 28,9:COLOR 6,1:PRINT STRING$(B,"●");SPC(8-B)
340 POKE &HE505,1:POKE &HE508,1
350 POKE &HE510,12:POKE &HE511,22
```



★ぼくの担任のT先生は，つぐ美さんと結婚したいと言っていた変な先生です。(埼玉県蓮田市・かっこいいアドル君13才)……【影：その先生は，女の人なら誰でもいいんじゃないの？つぐ美：なんですって💢】

まり，ボールがわかれて２個になり，スピードも速くなります。

ボールが２個のまま面をクリアした場合，１個は自分の持玉となります。ただしボールの数は８個までです。

## ◆テクニック

このゲームは普通のブロックくずしと同様にやっていては，なかなか終わりません。パドルでボールをブロックに押し当てるようにするといいです。要石にこれをやると効果的です。また，スペース・キーをうまく使って，ボールの動きをコントロールすることもできます。

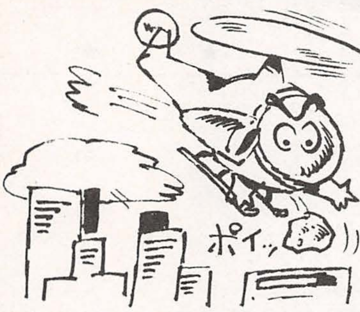
★　　　★

```
360 POKE &HE512,14:POKE &HE513,21:POKE &HE514,1
370 POKE &HE515, 0
380 POKE &HE518, X:POKE &HE519, Y:POKE &HE51A,&H81
390 LOCATE 12,22:COLOR 1,10:PRINT "     ";
400 LOCATE 14,21:COLOR 6,1:PRINT "●";
410 IF STRIG(0)=0 THEN 410
420 PLAY "T255L64@10V10":EXEC &HE310
430 IF PEEK(&HE502)=0 THEN 550
440 LOCATE PEEK(&HE510),PEEK(&HE511):COLOR 6,1:PRINT "   ";
450 PLAY ,,,"T255L16V1204C03BAGFEDC02BAGFEDC01BAGFEDC4"
460 LOCATE 9,18:PRINT "- OUT BALL -";
470 FOR I=1 TO 1000:NEXT
480 LOCATE 9,18:PRINT "            ";
490 IF B>0 THEN 310
500 LOCATE 8,18:PRINT "- GAME  OVER -";
510 SC=PEEK(&HE500)*10+PEEK(&HE501)*2560
520 IF HS<SC THEN HS=SC
530 FOR I=1 TO 1000:NEXT
540 GOTO 170
550 PLAY ,,,"T200L806V12CDEFGFEDCEGEC","T195L806V10GFEDCDEFGECEG"
560 LOCATE 9,18:PRINT "-- CLEAR --";
570 IF R0=8 THEN 760
580 B=B+PEEK(&HE505):IF B>8 THEN B=8
590 GOTO 280
600 REM ##### ﾀｲﾄﾙ ##############
610 GOSUB 980
620 PALET:COLOR 16,10:RESTORE 3000
630 FOR I=3 TO 9:READ D$:LOCATE 3,I:PRINT D$:NEXT
640 COLOR 15,1
650 LOCATE 12,14:PRINT "[ Hit space key ]"
660 LOCATE 15,24:PRINT "Program by T&O.Soft ...,";
670 PALET 16,INT(RND(1)*16)+1
680 N1=INT(RND(1)*84):N2=N1+4:PLAY ,,,"T255L64V4N=N1;","T255L64V6N=N2;"
690 IF STRIG(0)=0 THEN 670
700 PALET
710 EXEC&H123:LOCATE 0,20:INPUT "LEVEL [1-5]";LE
720 IF LE<0 OR LE>5 THEN LE=0
730 W=13+LE*3
740 GOSUB 980
750 RETURN
760 REM ##### ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ##########
770 PALET:COLOR 1,13
780 FOR I=0 TO 24
790 LOCATE 0,I:PRINT "┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴┬┴";
800 NEXT
810 COLOR 16,10:RESTORE 3000
820 FOR I=3 TO 9:READ D$:LOCATE 3,I:PRINT D$:NEXT
830 LOCATE 12,11:COLOR 0,15:PRINT " [ ALL CLEAR ] ";
840 A1$="T80@2":A2$="T80"
850 B1$="V10L1607C406BB-A4A-GF+4EE-D4.C+207C+1."
860 B2$="V6L406D.05B.G.E.A206D1."
870 B3$="V6L405A.F+.D.04B.B-205A1."
880 POKE &HEB57,15
890 PLAY A1$,A1$,A1$,A2$,A2$,A2$
900 PLAY B1$,B2$,B3$,B1$,B2$,B3$
910 FOR I=1 TO 100
920 PALET 13,INT(RND(1)*16)+1
930 NEXT:PALET
940 LOCATE 15,24:PRINT "Program by T&O.Soft ...,";
950 IF PEEK(&HEB63)<>0 THEN 950
960 COLOR 16,1
970 GOTO 520
980 REM ##### ｸﾘｱ ｽｸﾛｰﾙ #########
990 LOCATE 0,24:FOR I=1 TO 25:PRINT:NEXT:RETURN
1000 REM ##### ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ #######
1010 RESTORE 4000
1020 FOR I=1 TO R0:READ C1,C2,C3,C4,X,Y,R,D1$,D2$:NEXT
1030 D$=D1$+D2$
1040 FOR I=0 TO 43
1050 POKE &HE580+I,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
1060 NEXT
1070 LOCATE 3,0:COLOR 1,10:PRINT SPC(24);
1080 FOR I=1 TO 23
1090 LOCATE 3,I:COLOR 1,10:PRINT " ";
1100 LOCATE 4,I:COLOR 6,1:PRINT SPC(22);
1110 LOCATE 26,I:COLOR 1,10:PRINT " ";
1120 NEXT
1130 LOCATE 3,24:COLOR 6,1:PRINT SPC(24);
1140 PALET 13,C1:PALET 14,C2:PALET 15,C3:PALET 16,C4
1150 POKE &HE502,1:EXEC&HE050
1160 X=X*2+4:Y=Y+1
1170 POKE &HE518,X:POKE &HE519,Y:POKE &HE51A,&H81:POKE &HE51B,X:POKE &HE51C,Y
1180 LOCATE X,Y:COLOR 1,16:PRINT "┬┴";
1190 COLOR 16,1
1200 RETURN
2000 REM ##### ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ #######
2010 RESTORE 2100:N=2100
2020 LOCATE 11,11:PRINT "[ しばらく おまちください ]"
2030 FOR I=0 TO 57:S=0:FOR J=0 TO 15
2040 READ A$:A=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE &HE000+I*16+J,A
2050 NEXT
2060 READ A$:IF S<>VAL("&H"+A$) THEN 2090
```

```
2070 NEXT
2080 RETURN
2090 PRINT "Error in";I*10+N;CHR$(7):END
2100 DATAF5,D5,7D,87,6C,26,00,54,5D,29,29,19,29,29,29,29,520
2110 DATA16,F0,5F,19,D1,F1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,409
2120 DATAC5,D5,E5,F5,26,E1,CD,E2,26,F1,E1,D1,C1,C9,00,00,A7D
2130 DATAE5,F5,CD,00,E0,36,12,23,77,23,36,11,23,77,F1,E1,73F
2140 DATAC9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0C9
2150 DATA11,80,E5,D9,06,00,D9,06,10,26,01,48,06,0B,2E,04,3F6
2160 DATAD9,78,B7,20,07,06,04,D9,1A,13,D9,4F,05,AF,CB,11,5F7
2170 DATA17,CB,11,17,D9,B7,28,1C,3D,20,04,3E,20,18,0B,3D,3FD
2180 DATA20,04,3E,60,18,04,3E,30,18,07,E5,21,02,E5,34,E1,46D
2190 DATA00,CD,30,E0,2C,2C,10,C8,24,41,10,BF,C9,00,00,00,50A
2200 DATA3E,00,CD,89,01,2A,10,E5,54,5D,B7,28,36,3D,B7,20,58E
2210 DATA03,25,18,2F,3D,B7,20,04,25,2C,18,27,3D,B7,20,03,32E
2220 DATA2C,18,20,3D,B7,20,04,24,2C,18,18,3D,B7,20,03,24,337
2230 DATA18,11,3D,B7,20,04,24,2D,18,09,3D,B7,20,03,2D,18,30F
2240 DATA02,25,2D,7D,FE,04,38,04,FE,17,38,01,6B,7C,FE,05,547
2250 DATA38,04,FE,18,38,01,62,E5,CD,00,E0,7E,06,03,23,23,54C
2260 DATA86,10,FB,E1,FE,80,28,06,00,00,00,00,62,6B,EB,3E,614
2270 DATA06,CD,20,E1,EB,3E,40,CD,20,E1,22,10,E5,C9,00,00,6EB
2280 DATAF5,C5,E5,CD,00,E0,06,04,36,20,23,77,23,10,F9,E1,753
2290 DATAC1,F1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,27B
2300 DATADD,7E,00,B7,C8,6F,5F,DD,66,01,54,DD,4E,02,CD,D0,80A
2310 DATAE1,CD,C0,E1,FE,10,38,07,CD,E0,E1,3E,01,A9,4F,6B,8CC
2320 DATACD,D8,E1,CD,C0,E1,FE,10,38,07,CD,E0,E1,3E,80,A9,A36
2330 DATA4F,62,CD,D0,E1,CD,D8,E1,CD,C0,E1,FE,10,38,09,CD,A3F
2340 DATAE0,E1,3E,81,A9,4F,18,20,EB,CD,00,E0,36,20,EB,7C,805
2350 DATAFE,19,38,09,DD,36,00,00,21,05,E5,35,C9,DD,75,00,5C6
2360 DATADD,74,01,CD,00,E0,36,85,DD,71,02,C9,00,00,00,00,5D3
2370 DATA22,4F,37,43,22,00,00,00,22,4F,37,47,22,00,00,00,21E
2380 DATAE5,CD,00,E0,23,7E,E1,C9,22,4F,38,43,22,00,00,00,5EB
2390 DATACB,41,28,02,2C,C9,2D,C9,CB,79,28,02,24,C9,25,C9,66A
2400 DATAE5,D9,D1,08,7B,E6,FE,5F,2A,06,E5,7C,B7,28,05,2B,7F5
2410 DATA2B,22,06,E5,08,FE,40,20,08,2E,B0,CD,20,E0,C3,7D,691
2420 DATAE2,FE,30,20,05,21,C8,E1,18,F1,FE,70,20,2E,2E,C8,7BA
2430 DATACD,20,E0,21,03,E5,35,28,0B,3E,01,32,04,E5,0E,0A,4B0
2440 DATA00,00,18,44,2A,12,E5,22,15,E5,3A,14,E5,32,17,E5,4FA
2450 DATAAF,32,04,E5,21,05,E5,34,0E,32,18,1A,FE,60,20,0F,508
2460 DATA2E,C8,CD,20,E0,EB,3E,20,CD,30,E0,0E,05,18,19,2E,65B
2470 DATAB8,CD,20,E0,0E,01,EB,CD,00,E0,06,02,36,20,23,36,5E3
2480 DATA06,23,10,F8,21,02,E5,35,21,07,1F,CD,AB,00,2A,00,457
2490 DATAE5,06,00,09,22,00,E5,CD,D4,01,3E,30,DF,D9,C9,00,68C
2500 DATA3A,04,E5,B7,C8,ED,5F,00,FE,64,D8,2A,18,E5,3A,1A,7A3
2510 DATAE5,54,5D,4F,3A,C8,E6,E6,02,28,1B,CD,D0,E1,CD,D0,913
2520 DATAE1,ED,5F,00,E6,03,28,0A,7D,FE,04,38,04,FE,19,38,652
2530 DATA05,6B,3E,01,A9,4F,CD,D8,E1,ED,5F,00,E6,06,28,0A,697
2540 DATA7C,FE,01,38,04,FE,11,38,05,62,3E,80,A9,4F,79,32,5C6
2550 DATA1A,E5,22,18,E5,E5,CD,00,E0,06,04,AF,86,23,10,FC,71E
2560 DATAE1,FE,4C,C0,3E,20,CD,30,E0,21,02,E5,34,C9,00,00,72B
2570 DATACD,00,E3,3A,05,E5,FE,02,C8,21,00,04,CD,03,E3,C9,73D
2580 DATA2A,06,E5,2B,7C,B5,20,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,455
2590 DATACD,A0,E0,DD,21,12,E5,CD,40,E1,CD,F0,E2,CD,A0,E0,B1C
2600 DATADD,21,15,E5,CD,40,E1,CD,80,E2,CD,F0,E2,3A,02,E5,9D5
2610 DATAB7,C8,3A,05,E5,B7,C8,CD,32,01,3E,00,CD,8C,01,20,6DA
2620 DATA07,AF,32,08,E5,C3,7A,E3,3A,08,E5,B7,C2,10,E3,DD,865
2630 DATA21,12,E5,CD,65,E3,DD,21,15,E5,CD,65,E3,3E,01,32,7AB
2640 DATA08,E5,C3,7A,E3,DD,7E,00,B7,C8,6F,5F,DD,66,01,54,84D
2650 DATADD,4E,02,3E,01,AD,6F,C3,88,E1,21,1D,E5,34,7E,E6,76F
2660 DATA07,C2,10,E3,2A,06,E5,7C,B7,28,04,2B,22,06,E5,2A,592
2670 DATA1B,E5,22,18,E5,C3,10,E3,00,00,00,00,00,00,00,00,3D5
3000 DATA"[graphic characters]"
3010 DATA"[graphic characters]"
3020 DATA"[graphic characters]"
3030 DATA"[graphic characters]"
3040 DATA"[graphic characters]"
3050 DATA"[graphic characters]"
3060 DATA"[graphic characters]"
4000 DATA 11, 15, 1, 8, 5, 2, 90
4010 DATA00000000000AA8AAAAAAAA0000000000005555400000
4020 DATA00000155550000000000AAAA80000000000000000000
4030 DATA 10, 13, 16, 8, 5, 3, 85
4040 DATA0000000000003CA8F0F223C3CA8F000000000000052214
4050 DATA1488505221400000000000002800A0A0028000000000000
4060 DATA 11, 15, 1, 11, 4, 6, 70
4070 DATA0A00002A0000AA00029A00099A0026AA00A2AA02A6A0
4080 DATA099A0029A000AA0002A0000A000020000080000A8000
4090 DATA 16, 1, 1, 8, 5, 9, 65
4100 DATA540055A40696901A5A4069190190100100000010000 1
4110 DATA550155A516969A9A46AAA406AA40055400000000000
4120 DATA 15, 3, 11, 11, 5, 3, 65
4130 DATA0054000594001A9000624001A90005940005400000000
4140 DATA15015165165 6A46A5B91B96A46A5651651501500000 0
4150 DATA 3, 4, 11, 15, 5, 6, 80
4160 DATA000000000000222220888880000000000002202208 8C88
4170 DATA000000000000222220888880000000000000111110 44444
4180 DATA 6, 10, 10, 15, 5, 4, 75
4190 DATA00000000000006666599999664665999996676659 9199
4200 DATA670365900196400658000970000350000140000500001
4210 DATA 15, 10, 10, 7, 5, 9,35
4220 DATA003000008000EC0002A0003AB000998001A900399B0
4230 DATA0A6680262600 9A980299A00E9AC00958003AB0000C00
```

★君（中３）は，酒を飲みすぎて酔ってぼくの家に入った。そして，死にそうになって，ついにじゅうたんにゲロをはいた。(岡山県笠岡市・ナトリウム14才)……【編：お食事中のかた，汚い話してゴメンなさい。】

# PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用




写真週刊誌をやっつけろ!!

# 週刊誌(しゅうかんし)を倒(たお)せ!

青玉虫

## ⊙STORY

明石家(あかしや)よんまは，週刊誌の記者にしつこくつきまとわれていた。よんまはこれにはらをたてて，殺し屋を雇(やと)った。殺人計画は，ヘリコプターに鉄球をつるし，週刊誌の編集部のビルに鉄球を投下するというものだった。

## ⊙遊びかたやでー

ワンキー・ゲームです。最初は迫(せま)ってくるミサイルをよけるだけです。↵キーを押せば上昇，放せば下降です。

ある程度進むとメッセージが表示され，ビルへの攻撃体勢になります。このとき，自機は左から右へ動くので，ビルの真上にきたときに↵キーを押せば鉄球が落とされます。ビルを壊すと面クリア。全3面です。

ゲーム・オーバーの条件は以下のとおりです。

○自機がミサイルや地面に当たったとき
○真下にビルもないのに鉄球を落としたとき
○ビルへの攻撃体勢のとき，右端まで行ったとき

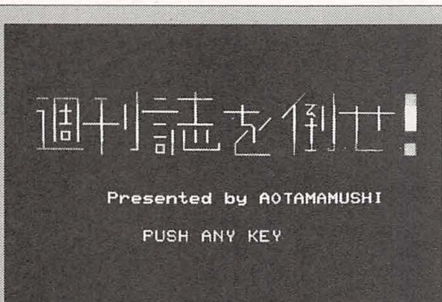
## ⊙余　談

今回は比較的短くまとめたつもりです。3時間ほどで作りました。このゲームに不満のあるかたは自分で改造してみてください。

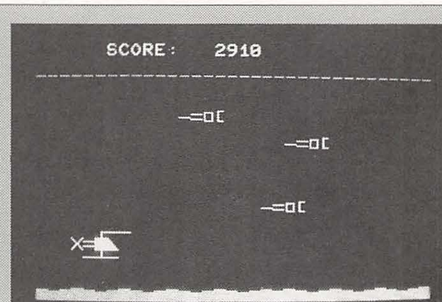
このゲームは，「ヘリコプターに鉄球でもつるして，フライデーのビルに落としたろか」という，さんまさんの昔の発言をヒントにして作りました。

《第1表》変数表

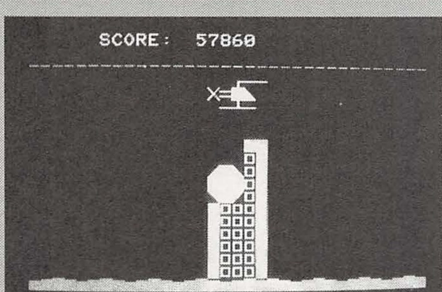
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| S | スコア |
| R | 面数 |
| X | 自機のX座標 |
| Y | 自機のY座標 |
| D | 進んだ距離 |
| X(I) | ミサイルのX座標 |
| Y(I) | ミサイルのY座標 |
| I, J, O, P | 雑用 |
| C$(0) | ヘリコプター(I) |
| (1) | ヘリコプター(II) |
| (2) | 鉄球 |
| L$ | 地面 |
| M$ | 攻撃目標名 |
| A$, B$ | 雑用 |



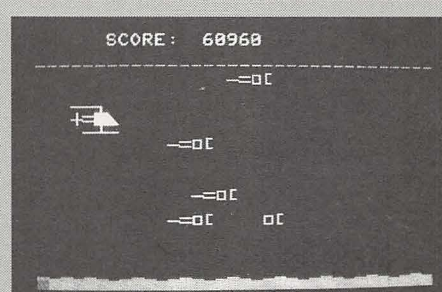

◀《写真1》タイトル画面。文字が七色に輝いてとてもきれい




▶《写真2》まず最初は，右からくるミサイルを上下にかわしていく




◀《写真3》写真雑誌の編集部発見!!石をタイミングよく落とせ!!




▶《写真4》面が進むごとにミサイルの数が増える!!これは3面



★友人T君にすすめられ，ベーマガを買った。おもしろかったので，友人のM君とS君にも買わせた。影さんほめてくれ!!(京都府相楽郡：オカピー13才)……【影：エライ!!よくやった!!この調子でどんどん広げよう!!】

```
10 '      ┏━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┓
20 '      | DESTROY THE WEEKLY MAGAZINE ! |
30 '      |                             |
40 '      |                             |
50 '      |        PROGRAMED  by        |
60 '      |                             |
70 '      |          アオタマムシ          |
80 '      ┗━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┛
90 ' -----------------------------------------------------
100 ' ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄ ショキ セッテイ ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:COLOR 7,32
120 S=0:R=1:GOSUB 670
130 ' ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄ GAME START ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
140 X=4:Y=17:D=0:P=0:FOR I=1 TO R+2:X(I)=4:Y(I)=0:NEXT
150 PRINTCHR$(12):COLOR7:LOCATE 12,10:PRINT"コウゲキ モクヒョウ"
160 COLOR2:LOCATE 14,13:FOR I=1 TO LEN(M$(R)):PRINT MID$(M$(R),I,1);
170 BEEP1:BEEP0:FOR J=0 TO 512:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 4096:NEXT:PRINT CHR$(12)
180 GOSUB 200:COLOR7:LOCATE 12,10:PRINT"GET READY !!":FOR I=0 TO 2048:NEXT
190 LOCATE 12,10:PRINTSPC(12):GOTO 250
200 ' ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄ ガメン ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
210 COLOR7:LOCATE 7,2:PRINTUSING"SCORE:######0";S:P=P+1:IF P>1 THEN P=0
220 COLOR5:LOCATE X,Y:PRINT C$(P):IF D=128 THEN 240
230 L$=MID$(L$,2,33)+MID$(L$,1,1)
240 COLOR4:LOCATE 1,21:PRINT L$:LINE(1,4)-(34,4),"-",4:RETURN
250 ' ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄ MAIN ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
260 FOR O=1 TO R+2:IF O>R+2 THEN 340
270 IF(X(O)<9)*(Y(O)>=Y AND Y(O)<Y+3)THEN 590
280 IF X(O)<5 THEN LOCATE X(O),Y(O):PRINT"     ":X(O)=INT(RND(1)*10)+23:Y(O)=INT(
RND(1)*14)+5
290 X(O)=X(O)-(R+1):COLOR6:LOCATE X(O),Y(O):PRINT"−=ロ[     "
300 LINE(X,Y)-(8,Y+2)," ",BF
310 IF(INP(1)=127)*(Y>5)THEN Y=Y-1 ELSE Y=Y+1
320 IF Y>18 THEN 590
330 S=S+Y-4:GOSUB 200
340 NEXT:D=D+1:IF D<128 THEN 260
350 ' ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄ DESTROY THE BUILDING ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
360 PRINTCHR$(12):COLOR7
370 LOCATE 11,10:FOR I=1 TO 15:PRINT MID$("テキ ノ キチ ハッケン !!",I,1);
380 BEEP1:BEEP0:FOR J=0 TO 512:NEXT:NEXT
390 LOCATE 11,13:FOR I=1 TO 16:PRINT MID$("コレヨリ コウゲキ ニ ウツル",I,1);
400 BEEP1:BEEP0:FOR J=0 TO 512:NEXT:NEXT
410 FOR I=0 TO 4096:NEXT:PRINT CHR$(12):Y=5:GOSUB 200
420 LINE(16,10)-(20,20),"■",4,B:LINE(17,11)-(19,20),"ロ",7,BF
430 LINE(X,Y)-(X+2,7)," ",BF:X=X+R:GOSUB 200:FORI=RTO3:NEXT:IFX>30THEN610
440 IF INP(1)=127 THEN 450 ELSE 430
450 FOR J=9 TO 16:COLOR1:LOCATE X,J:PRINT C$(2):BEEP1:BEEP0:NEXT
460 IF(X>14)*(X<20)THEN 470 ELSE 610
470 FOR I=0 TO 512:BEEP1:BEEP0:NEXT:PRINT CHR$(12):COLOR7
480 LOCATE 12,10:FOR I=1 TO 9:PRINT MID$("サクセン セイコウ",I,1);:BEEP1:BEEP0
490 FORJ=0TO512:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 4096:NEXT:R=R+1:S=S+200:IF R<4 THEN 130
500 ' ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄ ENDING ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
510 PRINT CHR$(12):COLOR2
520 LOCATE10,4:PRINT"CONGRATURATIONS!!":COLOR7
530 LOCATE3,6 :PRINT"シャシン シュウカンシ ヘンシュウシャ ハカイ サクセン セイコウ"
540 LOCATE3,8 :PRINT"ヒト ノ プライバシー ヲ アバク フトドキナ"
550 LOCATE3,10:PRINT"ヤツラ ヲ スベテ マッサツシタ"
560 LOCATE3,12:PRINT"ソシテ アカシヤ サンマ カラ シゴトリョウ ヲ ウケトリ"
570 LOCATE3,14:PRINT"イッショウ タノシク スゴシタ ・・・・・・":COLOR6
580 LOCATE14,17:PRINT"THE END":GOTO 650
590 ' ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄ GAME OVER ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
600 LINE(X,Y)-(8,Y+2),"*",2,BF:FORI=0TO64:BEEP1:BEEP0:NEXT
610 BEEP:BEEP:BEEP:PRINTCHR$(12):COLOR7
620 LOCATE 12,10:FOR I=1 TO 13:PRINTMID$("サクセン シッパイ !!",I,1);
630 BEEP1:BEEP0:FOR J=0 TO 512:NEXT:NEXT
640 COLOR2:LOCATE14,14:PRINT"GAME OVER"
650 COLOR4:LOCATE11,20:PRINT"YOUR SCORE is ";S*10
660 IF INKEY$="" THEN 660 ELSE RUN
670 ' ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄ キャラクター ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
680 A$=CHR$(31)+STRING$(5,29):B$=CHR$(31)+STRING$(3,29)
690 C$(0)="   ┌─"+A$+"×=◣ "+A$+" ─┴─ ":C$(1)="──┐   "+A$+"+=◣ "+A$+" ─┴─ "
700 C$(2)="   "+B$+"◢■◣"+B$+"■■■"+B$+"◥■◤"
710 L$="▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
720 RESTORE730:FORI=1TO3:READM$(I):NEXT
730 DATA FLASH,FOCUS,FRIDAY
740 ' ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄ TITLE ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
750 PRINTCHR$(12)
760 COLOR1:LOCATE3,9 :PRINT"−┌┐ ┬  | − ─┼─       ／_ |       ■"
770 COLOR5:LOCATE3,10:PRINT"┐|+| | ||── |  ─┼─  ／ム||─┼─┼─ ■"
780 COLOR7:LOCATE3,11:PRINT"||┴|─┼─|| − ─┴─   ㄣ／  |+|| | |  ■"
790 COLOR5:LOCATE3,12:PRINT"||ロ| |  | −|||  ／|   || | |     "
800 COLOR1:LOCATE3,13:PRINT"┴── |  ┘ ロ|└─┘ └──  |┴┘ └──  ■"
810 COLOR7:LOCATE9,17:PRINT"Presented by AOTAMAMUSHI"
820 COLOR6:LOCATE12,20:PRINT"PUSH ANY KEY":IFINKEY$=""THEN820ELSERETURN
830 END
```

PC-8001/mkII

★片田香世ちゃん，北辻志保ちゃんお手紙ちょうだい。おおっと，影さんもついでにちょうだいネ。つぐ美さんなら大カンゲイ！（大阪府池田市・北辻志保14才）……【影：それでは，不幸の手紙でもだすとしよう。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



お宝をすべてちょうだいしろ!!

# LODE'N' RUNNER

Oh. DARIUS命のH.N.

## STORY

あなたはいつも自分に盗めない物はないと言っている大泥棒である。ある日，あなたはピラミッドの中に財宝が隠されているといううわさを聞いてすぐ忍び込んだ。だが，運悪くそこに研究者の1人がいたために追い回されるはめになった。果たしてあなたは財宝を全部盗めるだろうか?

## 中　味

自分「♀」を[8][4][6][2]で4方向に動かし，[Z]と[X]で左右に穴を掘ってください。穴は時間がたつと埋まります。また自分と敵には引力がはたらいています。

敵「◆」をよけて，宝「◆」を全部取ると一番上のどこかに穴が開くので，そこに行くと，クリアです。その面で敵を殺さずにクリアすると1万点ボーナスです。テクニックを駆使しないと全6面＋αは解けません。

## おまけ

コンストラクションはつけなかったのですが，面データは変更可能です。0－空白，1－掘れるブロック，2－掘れないブロック，3－宝，4－はしご，5－ロープです。

XYデータは，自分のX，Y，クリアするための穴のX座標，敵のX，Y，宝の数です。

★参考にしたもの

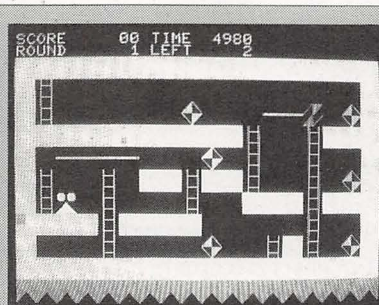
- ●ロードランナー
- ●ベーマガ85年12月号の「PINTA」
- ●ベーマガ86年4月号の「IN THE WALL」

★

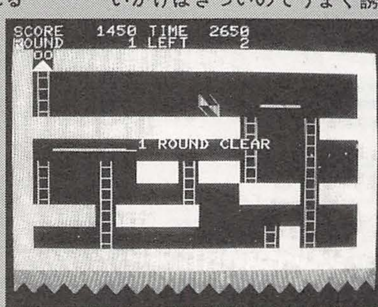
★　★



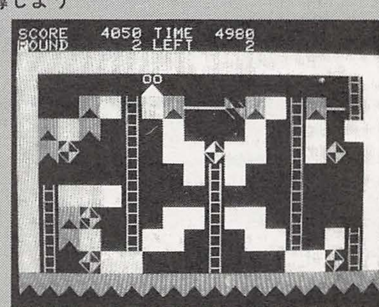

▲《写真1》タイトル画面。デモで，いろいろなテクニックを見せてくれる




▲《写真2》左下にいるのが自分。敵の追いかけはきついのでうまく誘導しよう




▲《写真3》宝をすべて取って，脱出口までたどりつけばラウンド・クリア




▲《写真4》2面は，掘れない床がたくさんある。敵の頭の上渡りのテクが必要



★この前，夢の中でロッテリアの38トリオを買って食べようと思った瞬間，弟に起こされた。あと5分ぐらい待ってくれたって…。(愛知県名古屋市・富樫洋樹14才)……【影：夢の中で満腹になったって…ムナシイ。】

《第１表》変数表

| | |
|---|---|
| X | 自分のX座標 |
| Y | 自分のY座標 |
| EX | 敵のX座標 |
| EY | 敵のY座標 |
| K( ) | 掘った穴のX座標 |
| L( ) | 掘った穴のY座標 |
| HO( ) | 画面の状態(仮想VRAM) |
| RO$( ) | 面データ |
| X( ) | 各面START時のX座標 |
| Y( ) | 各面START時のY座標 |
| CX( ) | クリアするときの穴のX座標 |
| EX( ) | 各面START時の敵のX座標 |
| EY( ) | 各面START時の敵のY座標 |
| CH$( ) | キャラクタ用 |
| M$( ) | 自分のキャラ |
| E$( ) | 敵のキャラ |
| RO | ラウンド |
| CO | コンティニュー・フラグ |
| LE | 残機数 |
| OM | ＋α用 |
| SC | スコア |
| MZ | 敵の動きかた |
| CO( ) | キャラのカラー |
| TI | タイム |
| VX | X移動量 |
| VY | Y移動量 |
| KI | 10,000点ボーナス・フラグ |
| FT | 敵の復活タイム |
| HT | 画面判定用 |
| XV,TV | 敵の移動量 |

LODE"N"RUNNERのプログラム・リスト

```
10 REM ◢◤ RUNNER ◢◤
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-R,T-Z:PRINT CHR$(12):DIM K(20),L(20)
30 DIM HO(17,10),RO$(12,8),X(12),Y(12),CX(12),EX(12),EY(12),TK(12):GOSUB 730
40 A$=CHR$(31)+STRING$(2,29):CH$(0)="  "+A$+"  "
50 CH$(1)="■"+A$+"■":CH$(2)="■"+A$+"◤◥":CH$(3)="◢＼"+A$+"＼◤"
60 CH$(4)="Ｈ"+A$+"Ｈ":CH$(5)="＿"+A$+"￣":M$(0)="∞"+A$+"▲"
70 HO$(0)="▬"+A$+"■":HO$(1)="  "+A$+"■":HO$(2)="  "+A$+"▬"
80 M$(1)="●●"+A$+"▲":E$(0)="◣＼"+A$+"＼◥":E$(1)="／◤"+A$+"◢／"
90 E$(2)="◤◥"+A$+"◣◢"
100 RO=1:CO=0:GOSUB 1240
110 LE=3:OM=0:SC=0
120 REM ◢◤ SCREEN ◢◤
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 10:HO(I*17,J)=1:NEXT J,I
140 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 17:HO(J,I*10)=I+1:NEXT J,I
150 GOSUB 690:MZ=0:TI=500:FOR Q=1 TO 20:K(Q)=0:NEXT
160 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 17:LOCATE J*2,I*2+2:COLOR CO(HO(J,I))
170 PRINT CH$(HO(J,I)):NEXT J,I:KI=0:COLOR 7:F1=0
180 LOCATE 0,0:PRINT USING"SCORE #####0 TIME  5000";SC
190 PRINT USING"ROUND       ## LEFT    ##";RO;LE-1
200 REM ◢◤ MAN ◢◤
210 FOR Q=1 TO 20:IF K(Q)=0 THEN 250 ELSE COLOR 5
220 LOCATE K(Q)*2,L(Q)*2+2:PRINT CH$(1):HO(K(Q),L(Q))=1
230 IF EX=K(Q) AND EY=L(Q) THEN SC=SC+15:EX=EX(RO):EY=EY(RO):KI=1:F1=6
240 IF X=K(Q) AND Y=L(Q) THEN 800 ELSE K(Q)=0
250 H1=HO(X,Y):H=HO(X,Y+1):IF H1=5 OR H1=4 THEN 270
260 IF (H=0 OR H=3 OR H=5)*((X<>EX)+(Y+1<>EY)) THEN VX=0:VY=1:A=0^0:GOTO 290
270 J=INP(5):IF J=254 OR J=251 THEN 630
280 I=INP(0) AND INP(1):VX=(I=239)-(I=191):VY=-(I=254)*(H1=4)-(I=251)
290 H2=HO(X+VX,Y+VY):IF H2=1 OR H2=2 THEN VX=0:VY=0
300 IF VX+VY=0 THEN 330 ELSE IF H2=3 THEN GOSUB 1200
310 COLOR CO(H1):LOCATE X*2,Y*2+2
320 PRINT CH$(H1):X=X+VX:Y=Y+VY:SWAP M$(0),M$(1)
330 LOCATE X*2,Y*2+2:COLOR 7:PRINT M$(0)
340 IF (X=EX)*(Y=EY)*(F1=0) THEN 800
350 IF INP(2)=127 THEN 800
360 REM ◢◤ ENEMY ◢◤
370 IF F1=0 THEN 390 ELSE F1=F1-1:LOCATE EX*2,EY*2+2
380 COLOR 2:PRINT E$(2):A=0^0^0^0^0^0:GOTO 580
390 H1=HO(EX,EY):H=HO(EX,EY+1):IF H1=5 OR H1=4 THEN 410
400 IF H=0 OR H=3 OR H=5 THEN XV=0:YV=1:MZ=0:A=0^0:GOTO 540
410 IF MZ=1 THEN 470 ELSE YV=SGN(Y-EY):XV=SGN(X-EX)
420 IF (YV<0)*(H1=4) THEN 490 ELSE IF YV>0 THEN 460
430 IF XV=0 THEN XV=SGN(8.5-EX)
440 MZ=1:YV=0:H3=HO(EX+XV,EY):IF (H3<>1)*(H3<>2) THEN 540
450 XV=-XV:H3=HO(EX+XV,EY):GOTO 480
460 H3=HO(EX,EY+1):IF H3=1 OR H3=2 THEN 440 ELSE XV=0:GOTO 540
470 IF Y<>EY THEN 490 ELSE XV=SGN(X-EX):H3=HO(EX+XV,EY)
480 IF H3=1 OR H3=2 THEN XV=0:MZ=0:GOTO 540 ELSE 540
490 YV=SGN(Y-EY):H3=HO(EX,EY+YV):IF YV>0 THEN 520
500 IF H1=4 THEN IF H3=1 OR H3=2 THEN YV=0:GOTO 530 ELSE XV=0:MZ=0:GOTO 540
510 YV=0:IF HO(EX+XV,EY)=1 OR HO(EX+XV,EY)=2 THEN 450 ELSE 540
520 IF H3=1 OR H3=2 THEN 510 ELSE XV=0:MZ=0:GOTO 540
530 H3=HO(EX+XV,EY):IF H3=1 OR H3=2 THEN XV=0
540 COLOR CO(H1):LOCATE EX*2,EY*2+2
550 PRINT CH$(H1):EX=EX+XV:EY=EY+YV:SWAP E$(0),E$(1)
560 LOCATE EX*2,EY*2+2:COLOR 1:PRINT E$(0):IF HO(EX,EY)=4 THEN MZ=0
570 REM ◢◤ TIME etc.◢◤
580 IF (X=EX)*(Y=EY)*(F1=0) THEN 800
590 TI=TI-1:IF TI<1 THEN 800
600 COLOR 7:LOCATE 6,0:PRINT USING"#####0 TIME ####0";SC;TI
610 IF Y=0 THEN 930 ELSE NEXT:GOTO 210
620 REM ◢◤ HOLE ◢◤
630 COLOR 2
640 VX=SGN(J-253):IF HO(X+VX,Y+1)<>1 THEN 280
650 IF PEEK(&HF302+X*4+VX*4+Y*240+240)<>32 THEN 280
660 K(Q)=X+VX:L(Q)=Y+1:FOR I=0 TO 2:LOCATE K(Q)*2,L(Q)*2+2:BEEP 1
670 PRINT HO$(I):A=0^0^0:BEEP 0:NEXT:LOCATE K(Q)*2,L(Q)*2+2
680 PRINT CH$(0):HO(K(Q),Y+1)=0:GOTO 280
690 REM ◢◤ ROUND ◢◤
700 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 16:HO(J,I)=VAL(MID$(RO$(RO,I-1),J,1))
710 NEXT J,I:X=X(RO):Y=Y(RO):EX=EX(RO):EY=EY(RO):TK=TK(RO):RETURN
720 REM ◢◤ READ ◢◤
730 FOR I=1 TO 9:READ RO$(1,I-1),RO$(2,I-1),RO$(3,I-1):NEXT
740 FOR I=1 TO 9:READ RO$(4,I-1),RO$(5,I-1),RO$(6,I-1):NEXT
750 FOR I=1 TO 9:READ RO$(7,I-1),RO$(8,I-1),RO$(9,I-1):NEXT
760 FOR I=1 TO 9:READ RO$(10,I-1),RO$(11,I-1),RO$(12,I-1):NEXT
770 FOR I=1 TO 12:READ X(I),Y(I),CX(I),EX(I),EY(I),TK(I):NEXT
780 FOR I=0 TO 5:READ CO(I):NEXT:RETURN
790 REM ◢◤ DEAD ◢◤
800 LE=LE-1:FOR I=0 TO 100:BEEP 1:A=0^0:BEEP 0:NEXT
810 IF LE>0 THEN 130
820 REM ◢◤ GAME OVER ◢◤
830 COLOR 7
840 LOCATE 1,5:PRINT "  ___ ___      ___  ___        ___ ___"
850 LOCATE 1,6:PRINT " / // /Λ Λ /   / // //   /___/":COLOR 2
860 LOCATE 1,7:PRINT " / _ /—// ￣//—  / // //— /￣/   ":COLOR 1
870 LOCATE 1,8:PRINT "/__// //  //__ /___//___// /  ＼  "
880 LOCATE 1,9:PRINT "___                                ":COLOR 7
890 LOCATE 12,10:PRINT "HIT RETURN KEY"
900 IF INP(1)=127 THEN 100
910 IF INP(9)=191 AND INP(2)=247 THEN CO=1:GOTO 110 ELSE 900
920 REM ◢◤ CLEAR ◢◤
930 LOCATE 11,10:PRINT RO;"ROUND CLEAR":A=TI
940 FOR I=1 TO A/10:BEEP 1:SC=SC+10:TI=TI-10:LOCATE 6,0
950 PRINT USING"#####0 TIME ####0";SC;TI:BEEP 0:NEXT
960 IF KI=1 THEN 990
970 LOCATE 7,12:PRINT "YOU HAVE KILLED NO ENEMY"
980 LOCATE 16,13:PRINT "10000":SC=SC+1000
990 RO=RO+1:IF RO<OM+7 THEN 130
```

PC-8001/mkII

★新しくなったパソコン・レクチャー。つぐ美ちゃんのいろんな表情がとってもかわいくって，何度読んでも楽しいです。これからもがんばってね！つぐ美ちゃん♥(大阪府和泉市・Mr.X68K20才)……【つぐ美：♥。】

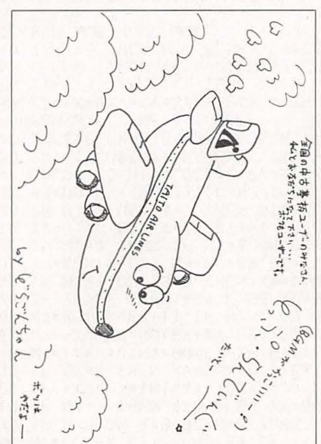
```
1000 REM ◢◤ PLUS ALPHA ◢◤
1010 IF RO=13 THEN 1080 ELSE PRINT CHR$(12)
1020 IF LE<3 OR CO=1 THEN 830 ELSE PRINT "           CONGRATULATIONS!"
1030 PRINT "     BUT THIS GAME IS NOT OVER.":OM=6
1040 PRINT "   YOU HAVE TO PLAY ANOTHER GAME,"
1050 PRINT "    OR YOU CAN'T SEE THE TRUE END."
1060 IF INKEY$="" THEN 1060 ELSE PRINT CHR$(12):GOTO 130
1070 REM ◢◤ THE TRUE END ◢◤
1080 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1090 FOR I=0 TO 200:OUT 81,49:BEEP 1:BEEP 0:WIDTH ,:NEXT:FOR I=0 TO 5
1100 FOR J=0 TO 1800:NEXT:FOR J=0 TO 3:LINE(0,I+J*6)-(39,I+J*6),"":NEXT J,I
1110 FOR I=0 TO 4000
1120 LOCATE 10,5:PRINT "CONGRATULATIONS!"
1130 LOCATE 10,6:PRINT "YOU ARE A GENUIS!"
1140 LOCATE 10,7:PRINT "   THANK YOU !"
1150 LOCATE 6,8:PRINT "PROGRAMMED by N.HIROSHIMA"
1160 LOCATE 10,9:PRINT "SEE YOU AGAIN...":J=1
1170 FOR I=0 TO 5:LINE(I,I)-(38-I,15-I),CHR$(232+I),J,B
1180 J=J+1+(J=7)*7:NEXT:GOTO 1170
1190 REM ◢◤ CRYSTAL ◢◤
1200 TK=TK-1:SC=SC+10:HO(X+VX,Y+VY)=0
1210 IF TK=0 THEN LOCATE CX(RO)*2,2:PRINT CH$(0):HO(CX(RO),0)=0
1220 RETURN
1230 REM ◢◤ TITLE ◢◤
1240 COLOR 4:LOCATE 0,1
1250 PRINT " [graphics]"
1260 PRINT " [graphics]"
1270 PRINT " [graphics]"
1280 PRINT " [graphics]"
1290 PRINT " [graphics]"
1300 PRINT " [graphics]":COLOR 6
1310 PRINT " [graphics]"
1320 PRINT " [graphics]"
1330 PRINT " [graphics]"
1340 PRINT " [graphics]"
1350 PRINT " [graphics]"
1360 PRINT " [graphics]":COLOR 2
1370 PRINT :PRINT "            HIT RETURN KEY":LINE 14,1:COLOR 7
1380 PRINT :PRINT "           PRESENTED BY H.N ":LINE 16,1:A=1:B=2
1390 LINE(0,20)-(38,21),"■",5,B:X=15:EX=18:LOCATE X*2,18:PRINT M$(0):COLOR B
1400 LOCATE EX*2,18:PRINT E$(0):FOR I=1 TO 15:IF INP(1)=127 THEN 1530
1410 X=X-1:EX=EX-1:LOCATE X*2+2,18:PRINT CH$(0):LOCATE EX*2+2,18
1420 PRINT CH$(0):LOCATE X*2,18:COLOR 7:PRINT M$(0):SWAP M$(0),M$(1)
1430 LOCATE EX*2,18:COLOR A:PRINT E$(0):SWAP E$(0),E$(1):SWAP A,B
1440 FOR J=0 TO 100:NEXT J,I:COLOR 2:FOR I=0 TO 2:LOCATE X*2+2,20:BEEP 1
1450 PRINT HO$(I):C=0^0^0:BEEP 0:NEXT:LOCATE X*2+2,20:PRINT CH$(0)
1460 FOR I=0 TO 1:EX=EX-1:LOCATE EX*2+2,18:PRINT CH$(0)
1470 LOCATE EX*2,18:COLOR A:PRINT E$(0):SWAP E$(0),E$(1):SWAP A,B
1480 FOR J=0 TO 300:NEXT:IF INP(1)=127 THEN 1530 ELSE NEXT
1490 LOCATE EX*2,18:PRINT CH$(0):LOCATE EX*2,20:COLOR A
1500 PRINT E$(0)
1510 FOR I=0 TO 3000:IF INP(1)=127 THEN 1530 ELSE NEXT
1520 LINE(0,18)-(38,19),"",B:GOTO 1390
1530 PRINT CHR$(12):RETURN
1540 REM ◢◤ ROUND DATA ◢◤
1550 DATA 4000000000000000,0000000000000004,0000000000450000
1560 DATA 4000000300055003,0021412555214254,1111400400401111
1570 DATA 1111111111400411,2120401000104101,0000111411013111
1580 DATA 0555500030400400,2300401131104130,3333100400052222
1590 DATA 4004011411400403,0000400141004000,1111000450100000
1600 DATA 4004000400111411,4111400040004000,0000000104500000
1610 DATA 1114111100000400,4230401141104000,1111145540041111
1620 DATA 0004000030041403,4210411040114014,1111140040041113
1630 DATA 1111111111111111,4031100040001134,3141101004111111
1640 DATA 0505550540505004,4000500500005004,0000000005450000
1650 DATA 0010001041315104,0111311041113110,1111111110404111
1660 DATA 3111110541313104,0013131040131310,1111114110404103
1670 DATA 1450004500222004,0131310041313100,1113411110404151
1680 DATA 0001140040000104,0013131040131310,1112111110404100
1690 DATA 1410040001100104,0000000040000110,0550005000400200
1700 DATA 4141111111114104,1140000040000000,4002110142411222
1710 DATA 4314300100034134,3100000040000111,0141341110014311
1720 DATA 1111111411111114,1111131141131413,4131111113334131
1730 DATA 0000000455554000,3000403000000003,4000000000000004
1740 DATA 1111111400004000,2222222222222242,0141130000311410
1750 DATA 0341001400000000,3000000030003043,0044113003114400
1760 DATA 2211221111122141,2212142222222222,0504411331144222
1770 DATA 0000000000033040,2232045555555555,1055441111440000
1780 DATA 4111111440000040,5000040000000000,1100044444404100
1790 DATA 4103012421111104,0142211421112122,3000000440022410
1800 DATA 4111210414441314,4101000401243155,0003000440021114
1810 DATA 4000141311111114,3141300404111155,4111111441111314
1820 DATA 4010003003000000,0000004500000000,0000000000040000
1830 DATA 4011111111111114,4121124011411211,0000000000040000
1840 DATA 4011111105500004,4130314014500100,5550055505540000
1850 DATA 4013000040041114,4021014020042100,0004200045022222
1860 DATA 0410311140040304,4001204024132100,0040213140100030
1870 DATA 3401400045540004,0111000422222100,1401231140222222
1880 DATA 1400500140041114,1333111455555555,1014211045550000
1890 DATA 0000010140041314,1111133400000000,1413231140001130
1900 DATA 0011111140040104,1111111422202222,1111241132111110
1910 REM ◢◤ X,Y DATA ◢◤
1920 DATA 2,6,1,15,1,6,6,1,16,11,1,6,16,6,11,2,6,7,3,1,16,9,6,8
1930 DATA 5,1,1,13,2,18,1,1,11,13,6,9,1,1,13,15,3,6,9,9,5,2,1,11
1940 DATA 13,2,1,2,1,9,15,9,1,4,1,7,7,1,7,15,1,8, 1,1,12,16,9,6
1950 DATA 7,5,4,6,3,3
```

評…金貸してー！(影)




by　きりひろし

評…私も好きだよ(編)




by　どらごんちゃん



★刑事ドラマで，撃ち合いのシーンになったとき。たてになる車には傷一つない。これは矛盾していると思う。
(神奈川県横浜市・HOMPTY DUMPTY14才)……【影：チェイスH.Qの自車もあれだけぶつかって傷一つない！】

# PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用



上海を越えた？本格パズルゲームの決定版‼

# 香港（ほんこん）

原 史明

## ◆遊びかた

タイトルがでたらスペース・キーを押すと“PC-1／MAC-2”ときいてきます。ここで，1を入力すると普通のゲーム，2を入力すると君のPCがマッキントッシュ!?みたいになります。

それが終わると画面には9×8のサイズでパイがならべられます。その中から同じ数のパイを二つ指定してひっくり返すのですが，いくつかの条件があるのです。

条件

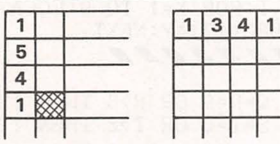
イ．上下左右となりあってるとき

ロ．パイとパイの間のパイが裏返っているとき

ハ．上下左右の端の列に二つともパイがあるとき(第1図)。

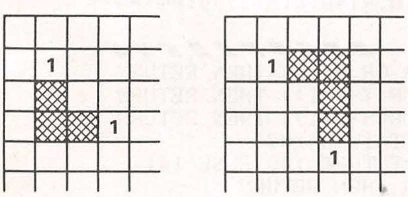
ニ．パイの道ができていて1回まがってそのパイにたどりつくとき(第2図)。

文にするとわかりづらいかもしれませんがやってみれば容易(ようい)に理解できると思います。とにかく9×8＝72（各パイ8枚ずつ）を全部ひっくり返せばCONGRATURATION(コングラチュレーション)‼がんばってください。





《第1図》裏返せる条件①





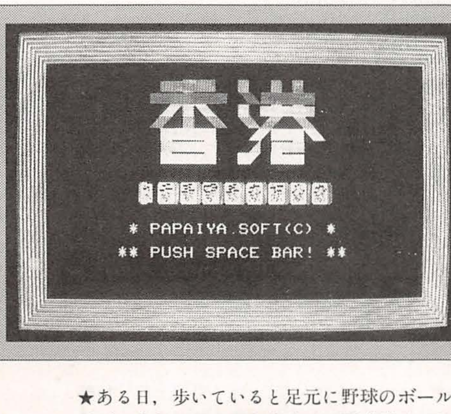
《第2図》裏返せる条件②

## ◆注目‼

キャラは上半分と下半分にわけてあります。これによってデータは半分に‼それからパイがひっくり返えるときのアニメーションはなかなかのできだと思ってますが，どうでしょうか？あとマッキントッシュ・モードはお遊びではありますがちょっとした優越感(ゆうえつかん)(？)にひたれるでしょう。あと面数は無限にあります（面作成ルーチンを見てねん）。

《第1表》変数表

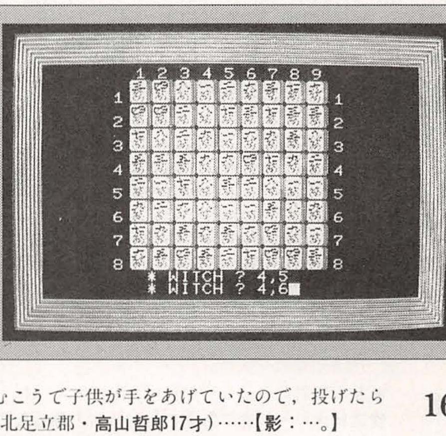
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| A％，B％，C％ | キャラ用 |
| P(X，Y) | パイの座標&内容 |
| I，J，T，B | 汎用ループ |
| MC | マッキントッシュ・モード |
| PO | 裏返ったパイの数 |
| PX，PY | パイの座標 |
| Q，R，S，T | 入力用 |





◀《写真1》タイトル画面。パイの回転のアニメはおみごと‼

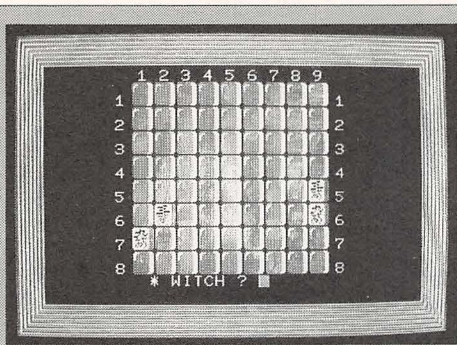
▶《写真2》このように座標を入力してパイをひっくり返していく



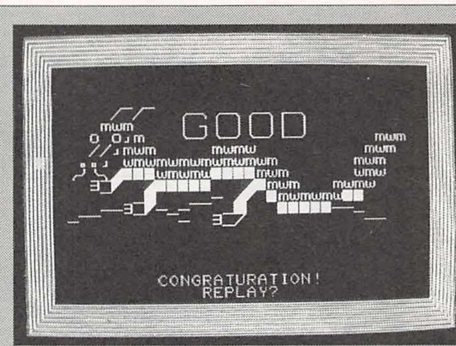




★ある日，歩いていると足元に野球のボールが転がってきた。むこうで子供が手をあげていたので，投げたらドブに落ちた。こんな自分は，野球選手になれますか？(埼玉県北足立郡・高山哲郎17才)……【影：…。】




◀《写真3》面も進んで、いよいよ残り4枚。クリア確実!!




▶《写真4》すべてのパイをひっくり返すとクリアだ!!感動の画面

**香港のプログラム・リスト**

```
100 REM ||||||||||■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■||||||||||
101 REM ||||||||||■■■■■■■■■■        ホ ン コ ン        ■■■■■■■■■■■■■■■■||||||||||
102 REM ||||||||||■■■■■■■■■■  PAPAIYA SOFT (C)  ■■■■■■■■■■■■■■■■||||||||||
103 REM ||||||||||■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■||||||||||
104 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣        INITIALIZE        ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
105 CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3:WIDTH 40,25:DIM A%(35,9),B%(35,9),C%(34),P(9,8)
106 CONSOLE 0,25,0,1:PRINT"WAIT A MOMENT!":LINE(0,1)-(39,25),"■",0,BF:PO=0
107 FOR J=1 TO 9:FOR I=0 TO 34:READ A$:A%(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXT I,J
108 CMD PUT@(48,20),A%(0,1):CMD GET@(48,28)-(63,35),C%
109 FOR I=2 TO 5:CMD PUT@(I*32+16,12),A%(0,I):NEXT I
110 FOR I=2 TO 5:CMD PUT@(I*32,20),A%(0,I):NEXT:CMD LINE(64,28)-(300,50),0,BF
111 FOR I=2 TO 9:CMD PUT@(I*16+32,28),C%:NEXT I
112 FOR I=1 TO 9:CMD GET@(I*16+32,20)-(I*16+47,35),B%(0,I):NEXT
113 FOR I=1 TO 9:CMD PUT@(I*16,150),B%(0,I):NEXT I:CMD CLS 2:CMD CLS3:GOTO 181
114 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣        MAZE LOUTIN        ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
115 LINE(0,20)-(38,22)," ",BF:LOCATE 11,20:COLOR 7:INPUT"PC=1/MAC=2";MC:PO=0
116 IF MC>2 THEN 115 ELSE IF MC=2 THEN CMD SCREEN 0,,7 ELSE CMD SCREEN 2,,7
117 LINE(2,3)-(35,19),"■",0,BF:FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 8
118 PX=RND(1)*9+1:PY=RND(1)*8+1:IFP(PX,PY)<>0THEN118 ELSE P(PX,PY)=I:NEXT J,I
119 FORX=1TO9:FORY=1TO8:CMD PUT@(X*16*MC+69*MC,Y*16+16),B%(0,P(X,Y)):NEXT Y,X
120 FOR I=135 TO 127 STEP -1:FOR B=1 TO 15:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
121 LINE(2,3)-(35,19),CHR$(I),0,BF:FOR T=0 TO 60:NEXT T,I:FOR X=1 TO 9:LOCATE X*
2+7,3:PRINT X:NEXT:FOR Y=1 TO 8:LOCATE 7,Y*2+3:PRINT Y;SPC(17);Y:NEXT
122 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣        MAIN LOUTIN        ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
123 LINE(0,20)-(38,22)," ",BF:Q=0:R=0:S=0:T=0:COLOR 7
124 LOCATE 11,20:Q=0:R=0:INPUT "* WITCH ";Q,R:IF Q>9 OR Q*R=0 OR R>8 THEN 123
125 LOCATE 11,21:S=0:T=0:INPUT "* WITCH ";S,T:IF S>9 OR S*T=0 OR T>8 THEN 123
126 IF Q+R+S+T=4 THEN 159
127 IF P(S,T)<>P(Q,R) OR (S=Q AND T=R) OR P(Q,R)=0 THEN 123 ELSE 128
128 P1=0:P2=0:P3=0:P4=0:GOSUB 131
129 XX=Q:YY=R:GOSUB 154:XX=S:YY=T:GOSUB 154:P(Q,R)=0:P(S,T)=0:PO=PO+1
130 IF PO=36 THEN 163 ELSE 123
131 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣        CHECK LOUTIN        ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
132 IF (Q=S AND (Q=9 OR Q=1)) OR (R=T AND (R=8 OR R=1)) THEN RETURN
133 IF ((Q=S) AND (R-T=-1 OR R-T=1 OR T-R=-1 OR T-R=1)) THEN RETURN
134 IF ((R=T) AND (Q-S=-1 OR Q-S=1 OR S-Q=-1 OR S-Q=1)) THEN RETURN
135 IF Q=S AND R>T THEN 137 ELSE IF Q=S AND R<T THEN 138
136 IF Q>S AND R=T THEN 139 ELSE IF Q<S AND R=T THEN 140 ELSE 141
137 FOR I=T+1 TO R-1:P1=P1+P(S,I):NEXT:IF P1=0 THEN RETURN
138 FOR I=R+1 TO T-1:P1=P1+P(Q,I):NEXT:IF P1=0 THEN RETURN
139 FOR I=S+1 TO Q-1:P1=P1+P(I,T):NEXT:IF P1=0 THEN RETURN
140 FOR I=Q+1 TO S-1:P1=P1+P(I,R):NEXT:IF P1=0 THEN RETURN
141 IF Q>S AND R>T THEN 144 ELSE IF Q<S AND R>T THEN 146
142 IF Q>S AND R>T THEN 144 ELSE IF Q<S AND R>T THEN 146
143 IF Q>S AND R<T THEN 148 ELSE IF Q<S AND R<T THEN 150 ELSE 123
144 FOR I=S+1 TO Q:P1=P1+P(I,T):NEXT:FOR I=T TO R-1:P2=P2+P(Q,I):NEXT
145 FOR I=T+1 TO R:P3=P3+P(S,I):NEXT:FOR I=S TO Q-1:P4=P4+P(I,R):NEXT:GOTO 152
146 FOR I=Q+1 TO S:P1=P1+P(I,R):NEXT:FOR I=T+1 TO R:P2=P2+P(S,I):NEXT
147 FOR I=T TO R-1:P3=P3+P(Q,I):NEXT:FOR I=Q TO S-1:P4=P4+P(I,T):NEXT:GOTO 152
148 FOR I=S+1 TO Q:P1=P1+P(I,T):NEXT:FOR I=R+1 TO T:P2=P2+P(Q,I):NEXT
149 FOR I=R TO T-1:P3=P3+P(S,I):NEXT:FOR I=S TO Q-1:P4=P4+P(I,R):NEXT:GOTO 152
150 FOR I=Q+1 TO S:P1=P1+P(I,R):NEXT:FOR I=R TO T-1:P2=P2+P(S,I):NEXT
151 FOR I=R+1 TO T:P3=P3+P(Q,I):NEXT:FOR I=Q TO S-1:P4=P4+P(I,T):NEXT:GOTO 152
152 IF P1+P2=0 OR P3+P4=0 THEN RETURN ELSE 156
153 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣        RETURN        ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
154 FOR I=6TO9:CMDLINE(XX*16*MC+69*MC,YY*16+16)-(XX*16*MC+84*MC,YY*16+31),0,BF
155 CMD PUT@(XX*16*MC+69*MC,YY*16+16),A%(0,I):BEEP 1:::::BEEP 0:NEXT:RETURN
```



★友人T君の母は,「今日は野菜サラダよ！」と言ってつけものの盛り合わせをだした。(岐阜県郡上郡・加藤俊之13才)……【影：野菜の絵の入った皿をだされないだけでもありがたいと思いなさい!!編：強引ですネー。】

```
156 REM ◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥            CAN'T          ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
157 LINE(0,20)-(38,21)," ",0,BF:LOCATE 13,20:COLOR 2:PRINT "IT'S CAN'T"
158 FOR BB=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR TM=1 TO 600:NEXT:GOTO 123
159 REM ◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥            MISS           ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
160 LINE(0,20)-(38,21)," ",0,BF:LOCATE 15,20:COLOR 3:PRINT "OH! SIT!"
161 FOR BB=1 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR T=1 TO 1000:NEXT:FOR I=1 TO 9
162 FORJ=1TO8:P(I,J)=0:NEXTJ,I:CMD LINE(21*MC,21)-(290*MC,170),0,BF:GOTO 115
163 REM ◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥      CONGRATURATION     ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
164 FOR BB=1 TO 15:FOR B=1 TO 30:BEEP 1:NEXT:BEEP0:NEXT
165 CMD LINE(21*MC,21)-(290*MC,170),0,BF:PRINT CHR$(12):COLOR 7
166 REM ─────────── 012345678901234567890123456789───────────
167 LOCATE 3, 6:PRINT "    ／／     ┌─┐┌─┐┌─┐┌─┐          "
168 LOCATE 3, 7:PRINT "   mwm      │┐││ ││ ││ │          "
169 LOCATE 3, 8:PRINT "  ○ ○┘m     └─┘└─┘└─┘└─┘   mwm    "
170 LOCATE 3, 9:PRINT "  ／／┘mwm      mwmw         mwm   "
171 LOCATE 3,10:PRINT " ∘∘┘ wmwmwmwmwmwmwm           mwm  "
172 LOCATE 3,11:PRINT "╯╲◢■■wmwmw■■■■mwm           wmw  "
173 LOCATE 3,12:PRINT "  ヨ▼  ◢■■■■■   ◢mwm    mwmw   "
174 LOCATE 3,13:PRINT "  ‾    ▁■     - ◢ ■mwmwmw■■      "
175 LOCATE 3,14:PRINT "  ──ヨ▁▼-_-‾  ▁■   ■■■■■──_     "
176 LOCATE 3,15:PRINT "-‾‾            -  ヨ_／          ── ":COLOR 6
177 LOCATE 11,20:PRINT "CONGRATURATION!":LOCATE 15,21:PRINT "REPLAY?":COLOR 7
178 LOCATE 27,8:PRINT"     mwm":LOCATE 28,9:PRINT"  mwm":FOR T=1 TO 300:NEXT T
179 LOCATE 27,8:PRINT"mwm     ":LOCATE 28,9:PRINT"mwm  ":FOR T=1 TO 300:NEXT T
180 IF INP(5)=253 THEN GOTO 115 ELSE IF INP(3)=191 THEN CMD CLS3:END ELSE 178
181 REM ◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥          OPENING         ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
182 CMD CLS 3:FOR I=0 TO 20:CMD LINE(I,I)-(319-I,199-I),I MOD 3+1,B:NEXT
183 FOR I=1 TO 30
184 LOCATE 11,4:COLOR I MOD 6+1:PRINT" ■■■■   ■ ■■   ":BEEP 1:BEEP 0
185 LOCATE 11,5:COLOR I MOD 6+2:PRINT"■■■■■■ ■■■■■■ ":BEEP 1:BEEP 0
186 LOCATE 11,6:COLOR I MOD 6+3:PRINT"■■■■■■ ■■■■■■ ":BEEP 1:BEEP 0
187 LOCATE 11,7:COLOR I MOD 6+4:PRINT"◢ ■ ◥  ◥◢ ◥ ":BEEP 1:BEEP 0
188 LOCATE 11,8:COLOR I MOD 6+5:PRINT" ■■■■   ◢■■■◥":BEEP 1:BEEP 0
189 LOCATE 11,9:COLOR I MOD 6+6:PRINT" ■■■■   ◢■■■ ":BEEP 1:BEEP 0
190 LOCATE11,10:COLOR I MOD 6+7:PRINT" ■■■■  ◢ ■■■ ":NEXT
191 FOR I=1 TO 20:LOCATE8+I,16:PRINT MID$("* PAPAIYA SOFT(C) *",I,1):BEEP 1:BEEP
 0:FOR T=1 TO 50:NEXT T,I:LOCATE 8,18:PRINT "** PUSH SPACE BAR! **":LINE 18,1
192 FOR I=1 TO 9:CMD PUT@(I*16+70,100),B%(0,I):NEXT I
193 FOR J=1 TO 9:FOR I=6 TO 9:GOSUB 197:CMD PUT@(J*16+70,100),A%(0,I)
194 NEXTI,J:FOR T=1 TO 500:NEXT T:FOR J=9 TO 1 STEP-1:FOR I=9 TO 6 STEP-1
195 GOSUB 197:CMD PUT@(J*16+70,100),A%(0,I):NEXT I:GOSUB 197
196 CMD PUT@(J*16+70,100),B%(0,J):NEXT:FOR T=1 TO 500:NEXT T:GOTO 193
197 CMD LINE(J*16+70,100)-(J*16+85,115),0,BF:N=INP(9)
198 IF N=191 THEN CMD LINE(21,21)-(290,170),0,BF:CMD CLS1:GOTO 114 ELSE RETURN
199 REM ◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥            DATA           ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
200 REM  [ 1],[ 2],[ 3],[ 4],[ 5],[ 6],[ 7],[ 8],[ 9],[10],[11],[12],[13],[14]
201 DATA 0020,0010,FF3F,A0FE,FFFF,A8FF,FFFF,A8FF,F0CF,A80F,0FF0,A8F3,FFFF,A8FF
202 DATA FDFF,A8FF,F5FD,A85F,5DF5,A8FF,7DFF,A87F,57FD,A8DF,75F7,A8DF,D7F7,A8DF
203 DATA FFFD,A87F,FF3F,A0FE,0000,0000,0000,0020,0010,FF3F,A0FE,F0FF,A83F,0FFC
204 DATA A8FF,FFFF,A8FF,C0FF,A803,3FC0,A8FF:'* PROGRAMED BY PAPAIYA SOFT (C) *
205 DATA FDFF,A8FF,F5FD,A85F,FF3F,A0FE,F0FF,A83F,0FF0,A8FF,F0FF,A8FF,0FFC,A8FF
206 DATA F0FF,A803,0DC0,A8FF,F5FD,A85F,0000,0020,0010,FF3F,A0FE,F0FF,A80F,03C0
207 DATA A8F3,3CCF,A803,FFCC,A8F3,F0C3,A80F,0DF0,A8FF,F5FD,A85F,FF3F,A0FE,F0FF
208 DATA A83F,0FFC,A8FF,C0FF,A8FF,0FFC,A83F,30FF,A803,0DC0,A8FF,F5FD,A85F,0000
209 DATA 0020,0010,FF3F,A0FE,CFFF,A8FF,C0FF,A80F,0FF0,A8FF,FCFF,A8FF,3FFF,A83F
210 DATA FDC0,A8C3,F5FD,A85F,FF3F,A0FE,FFFC,A8FF,30FF,A803,0FC0,A8FF,3FFF,A8FF
211 DATA 30FF,A80F,0DFF,A8FF,F5FD,A85F,0000,0020,0010,FF3F,A0FE,C3FF,A8FF,3CFC
212 DATA A8FF,FCFF,A8FF,3FFF,A83F,FFFC,A8C3,FDC3,A8FF,F5FD,A85F,FF3F,A0FE,CFFF
213 DATA A8FF,C0FF,A83F,0FF0,A83F,CCFF,A8F3,3FFF,A80F,FDC0,A8FF,F5FD,A85F,0000
214 DATA 0020,0010,BF02,0000,FF0A,00FF,F30A,00FF,FF0A,000F,C00A,00FF,FF0A,00CF
215 DATA FF0A,00FF,DF0A,00DF,F50A,007F,DF0A,005F,DD0A,00F7,DF0A,0077,F70A,00DF
216 DATA FF0A,00FF,BF02,0000,0000,0000,0000,0020,0010,AF02,00F0,AF0A,00FC,AF0A
217 DATA 00FC,AF0A,00FC,AF0A,00FC,AF0A,00FC,AF0A,00FC,AF0A,00FC,AF0A,00FC,AF0A
218 DATA 00FC,AF0A,00FC,AF0A,00FC,AF0A,00FC,AF0A,00FC,AF02,00F0,0000,0000,0000
219 DATA 0020,0010,0000,0000,2A00,00FC,AA0A,00BF,AA0A,00BF,AA0A,00BF,AA0A,00BF
220 DATA AA0A,00BF,AA0A,00BF,AA0A,00BF,AA0A,00BF,AA0A,00BF,AA0A,00BF,AA0A,00BF
221 DATA AA0A,00BF,2A00,00FC,0000,0000,0000,0020,0010,AA2A,F0AB,EAAF,FCAA,AABE
222 DATA FCAA,AABA,FCAA,AABA,FCAA,AABA,FCAA,AAAA,FCAA,AAAA,FCAA,AAAA,FCAA,AAAA
223 DATA FCAA,AAAA,FCAA,AAAA,FCAA,AAAA,FCAA,AAAA,FCAA,AA2A,F0AB,0000,0000,0000
224 REM ◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥THANX FOR YOUR PLAY◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
```

# PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用




爆弾をセットして，敵をやっつけろ!!

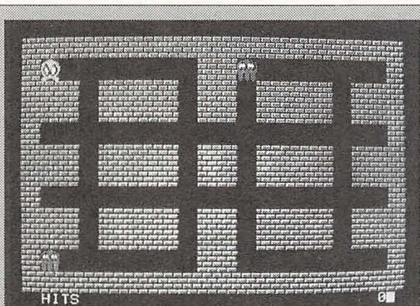
# ぷにぱにばんばん

中田　譲二

## ★HOW TO PLAY

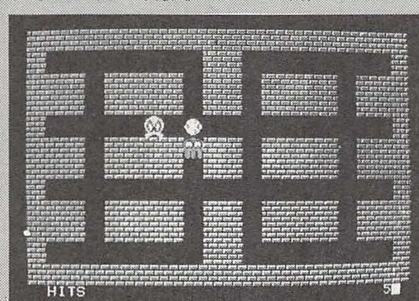
ぷにを8246で上下左右に，スペース・キーで爆弾をセットします。爆弾にぱにが重なったときスペース・キーを押せば，ぱにをやっつけることができます。ぱにを15匹やっつけると面クリア。一度でもつかまるとゲーム・オーバーです。リプレイはスペース・キーです。

★
★
★
★




▲《写真1》ゲーム・スタート!! 左上にいるのがぷにくんだ!!

▼《写真2》このように爆弾をしかけて，タイミングよく敵をやっつけろ!!




ぷにぱにばんばんのプログラム・リスト

```
1000 REM■■■■■■■■■■INITIAL         ■■■■■■■■■■
1005 SCREEN2:SCREEN,,1:CLS3:SCREEN,,0:CLS3
1010 WIDTH40,25:CONSOLE,,0,1:BGM1:COLOR=(3,0):H=0
1020 DIMA%(306):FORA=0TO305:READA$:A%(A)=VAL("&H"+A$):NEXTA
1030 DIMM$(12,3):FORJ=0TO11:FORK=0TO2:READM$(J,K):NEXTK,J
1041 M1$="T155@55V1505L64BAG>C"
1042 M2$="T155@55V1504L32B>B"
1043 M3$="T155V1504L64C>GC<GC<GC<GC"
1044 M4$="T155@61V1504L8C4C16C4C16C4C16C4C4C16C4C16C2"
1045 M5$="T155@61V1505L4CBGDFA"
1050 M=0:B=0
2000 REM■■■■■■■■■■MAZE            ■■■■■■■■■■
2002 M=M+1:K=0:IFM=4THEN1050
2005 SCREEN,,1:CLS3:SCREEN,,0:CLS3:SCREEN,,1
2006 LOCATE1,25:PRINTUSING"HITS                    ####";H;
2010 FORJ=0TO11:FORI=0TO19:P=VAL(MID$(M$(J,((M-1)MOD3)),I+1,1))
2020 IFP=1THENPUT@(I*16,J*16),A%
2030 NEXTI,J:X=16:Y=16:X1=288:Y1=16:X2=16:Y2=160
2040 PUT@(X,Y),A%(51):PUT@(X1,Y1),A%(102):PUT@(X2,Y2),A%(102)
3000 REM■■■■■■■■■■PUNI            ■■■■■■■■■■
3010 I0=INP(0):I1=INP(1):A$=INKEY$
3020 VX=((I0=239)-(I0=191))*16:VY=((I1=254)-(I0=251))*16
3030 IF(VX+VY)=0THEN3050
3040 IFPOINT(X+VX,Y+VY)=0THEN3060
3050 GOTO3090
3060 LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF
3070 X=X+VX:Y=Y+VY
3080 PLAYM1$:PUT@(X,Y),A%(51)
3090 IFA$=" "ANDB=1THENGOSUB6000ELSEIFA$=" "THENGOSUB5000
3091 IFK=15THEN2002
3095 GOSUB4000
3100 GOTO3010
4000 REM■■■■■■■■■■PANI            ■■■■■■■■■■
4010 D1=SGN(X-X1):E1=SGN(Y-Y1):D2=SGN(X-X2):E2=SGN(Y-Y2)
4020 IFPOINT(X1,(Y1+E1*16))<>0THENE1=0
4030 IFPOINT((X1+D1*16),Y1)<>0THEND1=0
4040 IFD1<>0ANDE1<>0THEND1=0
4050 IFPOINT(X2,(Y2+E2*16))<>0THENE2=0
4060 IFPOINT((X2+D2*16),Y2)<>0THEND2=0
4070 IFD2<>0ANDE2<>0THENE2=0
4090 LINE(X1,Y1)-(X1+15,Y1+15),0,BF:LINE(X2,Y2)-(X2+15,Y2+15),0,BF
4100 X1=X1+D1*16:Y1=Y1+E1*16:X2=X2+D2*16:Y2=Y2+E2*16
4110 PUT@(X1,Y1),A%(102):IFX1=XANDY1=YTHEN7000
4120 PUT@(X2,Y2),A%(102):IFX2=XANDY2=YTHEN7000ELSERETURN
5000 REM■■■■■■■■■■BOMB(1)         ■■■■■■■■■■
5010 SCREEN,,0:B=1:BX=X:BY=Y:PLAYM2$:PUT@(BX,BY),A%(153):SCREEN,,1:RETURN
6000 REM■■■■■■■■■■BOMB(2)         ■■■■■■■■■■
6001 IFBX=X1ANDBY=Y1THEN6010
6002 IFBX=X2ANDBY=Y2THEN6030ELSE6050
6010 SCREEN,,0:PUT@(BX,BY),A%(153):SCREEN,,1:LINE(X1,Y1)-(X1+15,Y1+15),0,BF
6015 PUT@(BX,BY),A%(255):BGM0:PLAY,,,M3$:PUT@(BX,BY),A%(255)
6020 X1=288:Y1=16:B=0:BGM1:K=K+1:GOSUB7500:RETURN
6030 SCREEN,,0:PUT@(BX,BY),A%(153):SCREEN,,1:LINE(X2,Y2)-(X2+15,Y2+15),0,BF
6035 PUT@(BX,BY),A%(255):BGM0:PLAY,,,M3$:PUT@(BX,BY),A%(255)
6040 X2=16:Y2=160:B=0:BGM1:K=K+1:GOSUB7500:RETURN
6050 SCREEN,,0:PUT@(BX,BY),A%(153):PUT@(BX,BY),A%(204)
6060 BGM0:PLAY,,,M3$:PUT@(BX,BY),A%(204):SCREEN,,1:B=0:BGM1:RETURN
7000 REM■■■■■■■■■■GAMEOVER        ■■■■■■■■■■
7010 SCREEN,,1:CLS3:SCREEN,,0:CLS3:PLAYM4$:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER"
7020 IFINP(9)=191THEN1050ELSE7020
7500 REM■■■■■■■■■■HITS            ■■■■■■■■■■
7520 H=H+1:LOCATE1,25:PRINTUSING"HITS                    ####";H;
7530 IFH=9999THEN7000ELSERETURN
8000 REM■■■■■■■■■■CHARACTERDATA   ■■■■■■■■■■
8010 DATA0010,0010,0000,EFEF,EFEF,0000,EFEF,0808,0000,EFEF,0808,0000,0000,0000
8020 DATA0000,FEFE,FEFE,0000,FEFE,8080,0000,FEFE,8080,0000,0000,0000,0000,EFEF
8030 DATAEFEF,0000,EFEF,0808,0000,EFEF,0808,0000,0000,0000,0000,FEFE,FEFE,0000
8040 DATAFEFE,8080,0000,FEFE,8080,0000,0000,0000,0000,0010,0010,0000,C003,C003
8050 DATA0000,F00F,F00F,0000,FC3F,FC3F,0000,EE77,EE77,1008,C663,C663,1008,C7E3
8060 DATAC7E3,381C,B3CD,B3CD,381C,B3CD,B3CD,781E,73CE,73CE,300C,2664,2664,300C
8070 DATA2664,2664,0000,8C31,8C31,0000,F81F,F81F,0000,FE7F,FE7F,0000,3FFC,3FFC
8080 DATA0000,0E70,0E70,0000,0010,0010,0000,C003,0000,0000,F81F,0000,0000,C663
8090 DATA0000,2814,ABD5,2814,7C3E,7DBE,7C3E,7C3E,7DBE,7C3E,6C36,0180,0000,0000
8100 DATA93C9,0000,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000,DE7B,0000,0000,DE7B,0000
8110 DATA0000,DE7B,0000,0000,DE7B,0000,0000,DE7B,0000,0000,8C31,0000,0000,0010
8120 DATA0010,0000,0000,0000,C003,C003,0000,F00F,F00F,C003,F81F,F81F,B00D,FC3F
8130 DATAFC3F,D81B,FC3F,FC3F,B81D,FE7F,FE7F,F42F,FFFF,F3CF,E247,FFFF,F3CF,E247
8140 DATAFE7F,FE7F,F42F,FC3F,FC3F,B81D,FC3F,FC3F,D81B,F81F,F81F,B00D,F00F,F00F
8150 DATAC003,C003,C003,0000,0000,0000,0000,0000,0010,0010,0000,000C,0000,0000
8160 DATACC33,0000,0000,F66F,0000,0000,FA5F,8003,0000,FD3F,B007,0000,FF7F,F817
8170 DATA0000,FF7F,F81F,0000,FFFF,FC3F,0000,FFFF,FC3F,0000,FEFF,F81F,0000,FE7F
8180 DATAE017,0000,FDBF,F007,0000,FA5F,C002,0000,F66F,0000,0000,CC23,0000,0000
8190 DATA200C,0000,0000,0010,0010,0000,006C,0000,0000,CCF2,0000,3000,F6F7,3000
```

```
8200 DATA5800,D2CB,D003,7000,EC3F,E007,3000,EE7F,E817,0000,FF7F,F81F,0060,FDFF
8210 DATA3C7E,00B0,FFBF,3CBE,00F0,FEEF,78EC,00E0,FC9F,E094,0080,F23B,F003,0000
8220 DATAFE3B,C002,0000,EE77,0000,0000,C763,0000,0000,A308,0000,0000
9000 REM■■■■■■■■■■MAZEDATA        ■■■■■■■■■■
9010 DATA11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
9020 DATA10000000011000000001,10101110111101110101,10111111111111000001
9030 DATA11101111011011110111,10000000111100000001,10111111111111011101
9040 DATA11101111011011110111,10101110000001110101,10111111110000011101
9050 DATA10000000000000000001,10001110111101110001,10000000000011100001
9060 DATA11101111011011110111,10100100000000000101,11111101110111011101
9070 DATA11101111011011110111,10100000111100100101,11111100000000011101
9080 DATA10000000000000000001,10001110000001110001,11111101110111000001
9090 DATA11101111011011110111,10101110111101110101,11111101110111111101
9100 DATA11101111011011110111,10000000000000000001,11111101110000000001
9110 DATA10000000011000000001,10101110111101110101,10000001110111111111
9120 DATA11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
```



★ある日電話がかかってきた。(トゥルル……) 僕：(ガチャッ)どちら様ですか？ Mr.X：こちら様です。僕：……。(大阪府豊中市・オレはオレだ14才)…【影：あちら様からそちら様へあからさまに電話したんだな。】

# PC-8801シリーズ(N88DISK BASIC V1モード)用



ユニットや地形などが選べるシミュレーション

# 聖戦(せいせん)

田辺　信之

## HOW TO PLAY

タイニー・ウォー・シミュレーション・ゲームです。プレイヤーは1～20個の駒(こま)を操(あやつ)り，敵のリーダーを倒します。

**1．前準備**

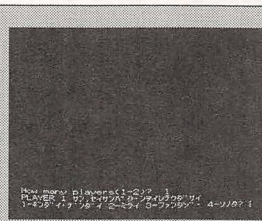
まず画面表示に従い，プレイヤー数，生産パターン，ゲームに使うユニット，または1人用の場合はコンピュータの思考ルーチン，そして使用するマップを決めます。ユニットにはそれぞれポイントがあり，所持ポイント以上のユニットは作れません。また，作ったユニットのポイント数だけ，所持ポイントが減ります。

**注**：一番最初に作ったユニットがリーダーになります。これが倒されるとゲーム・オーバーになるので，作りたいユニットの中で一番強いものを選んでください。そして，すべてを選んだら，リターン・キーを押してください。

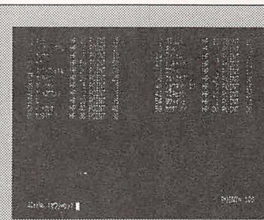
**2．戦闘開始**

マップが表示されたら戦闘開始です。赤いユニットがプレイヤー1，緑がプレイヤー2で，それぞれ入力順にAからはじまるアルファベットで示されています。

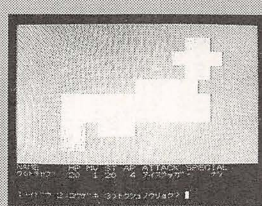
コマンドは移動，攻撃，特殊能力の三つ。移動，攻撃はどちらも方向を入力します。ユニットのいるところに移動しようとすると体当たりになります。体当たりは体力が半分になりますが，移動と攻撃を一度にできるので便利です。



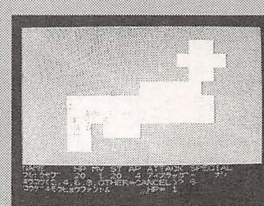
◀《写真1》プレイヤーの人数，そして，生産パターンを決める



◀《写真2》近代の生産パターンがこれ。使用するユニットを選ぶ



◀《写真3》スタート!! 左下のアルファベットが自軍のユニットだ



◀《写真4》ユニットを動かし，攻撃目標を決めアタックだ!!

《リスト1》聖戦のデータリスト

```
10 'PUT CHARACTER DATA PROGRAM
20 DEFINT A-Z:OPEN "SDATA" FOR OUTPUT AS #1
30 FIELD #1,10 AS A$,2 AS B$,2 AS C$,2 AS D$,2 AS E$,2 AS F$,10 AS G$,10 AS H$,2
 AS I$,2 AS J$
40 FOR I=1 TO 64
50 READ K$,L,M,N,O,P,Q$,R$,S,T
60 LSET A$=K$:LSET B$=MKI$(L):LSET C$=MKI$(M):LSET D$=MKI$(N):LSET E$=MKI$(O)
65 LSET F$=MKI$(P):LSET G$=Q$:LSET H$=R$:LSET I$=MKI$(S):LSET J$=MKI$(T)
70 PUT #1,I
80 NEXT
90 CLOSE #1
100 END
110 DATA F15,10,15,5,2,15,ﾅｼ,ﾐｻｲﾙ,1,1
120 DATA MIG29,11,14,4,2,15,ﾅｼ,ﾐｻｲﾙ,1,1
130 DATA ｶﾞﾝﾀﾞﾑ,20,20,5,4,20,ﾅｼ,ﾋﾞｰﾑｻｰﾍﾞﾙ,2,2
140 DATA ﾘｮｳｻﾝｻﾞｸ,10,5,2,1,5,ﾅｼ,ﾋｰﾄﾎｰｸ,2,2
150 DATA ｼｬｰｻﾞｸ,20,20,5,4,20,ﾅｼ,ｻﾞｸﾏｼﾝｶﾞﾝ,2,2
160 DATA ZZ,20,30,3,4,30,ﾅｼ,ﾁｮｳﾉｳﾘｮｸ,2,2
170 DATA ﾎﾜｲﾄﾍﾞｰｽ,50,20,2,5,50,ﾅｼ,ｼｭﾎｳ,2,1
180 DATA ｸﾞﾗﾝﾄﾞｽﾗﾑ,10,10,2,30,20,ﾊﾞｸﾊﾂ,ﾀｲｱﾀﾘ,1,2
190 DATA ﾎﾍｲ,3,3,1,1,3,ﾅｼ,ﾋﾟｽﾄﾙ,1,2
200 DATA ﾏｼﾞｼｬﾝ,2,5,1,5,7,ﾅｼ,ﾋﾉﾀﾏ,3,2
210 DATA ｾﾝｼ,3,3,2,1,3,ﾅｼ,ｹﾝ,3,2
220 DATA ｷﾊﾞﾀｲ,5,2,2,2,7,ﾅｼ,ﾔﾘ,3,2
230 DATA ｶﾐｶｾﾞ,5,10,2,10,10,ｶﾐｶｾﾞﾓｰﾄﾞ,ﾀｲｱﾀﾘ,1,1
240 DATA ﾌｧﾝﾄﾑ,1,3,5,1,5,ﾅｼ,ｷｶﾝｼﾞｭｳ,1,1
250 DATA ﾔﾏﾄ,50,30,1,15,50,ﾅｼ,ﾊﾄﾞｳﾎｳ,1,3
260 DATA ﾉｰﾁﾗｽｺﾞｳ,1,1,1,1,1,ﾅｼ,ｷﾞｮﾗｲ,4,3
270 DATA ﾄﾑｷｬｯﾄ,7,10,4,1,12,ﾅｼ,ｷｶﾝｼﾞｭｳ,1,1
280 DATA ｻﾝﾀﾞｰ,1,1,1,1,1,ﾅｼ,ﾀｲｱﾀﾘ,4,1
290 DATA ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,40,20,4,5,40,ﾅｼ,ﾌﾞﾚｽ,3,1
300 DATA ﾎﾞｰﾙ,2,2,2,3,7,ﾅｼ,ﾎｳ,2,1
310 DATA ﾄｯｺｳｻﾞｸ,3,15,3,5,10,ﾅｼ,ﾀｲｱﾀﾘ,2,2
320 DATA ｽﾍﾟｰｽｼｬﾄﾙ,20,20,5,3,30,ﾅｼ,ｼﾞﾝｺｳｵｰﾛﾗ,1,1
330 DATA ﾕｳｼｬ,30,40,1,10,45,ﾅｼ,ｹﾝ,3,2
340 DATA ｵｵｶﾞﾗｽ,5,5,2,2,10,ﾅｼ,ｸﾁﾊﾞｼ,3,1
350 DATA ｵｵｸｼﾞﾗ,60,30,2,7,50,ﾅｼ,ﾐｻｲﾙ,3,3
360 DATA ｵｵﾅﾏｽﾞ,30,20,1,5,40,ｼﾞｼﾝ,ﾀﾀｸ,3,3
370 DATA BIGVIPER,20,10,6,5,20,ﾅｼ,ﾚｰｻﾞｰ,2,1
380 DATA R-9,25,20,3,4,20,ﾅｼ,ﾊﾝｼｬﾚｰｻﾞｰ,2,1
390 DATA ｿﾙﾊﾞﾙｳ,5,2,3,4,10,ﾅｼ,ｻﾞｯﾊﾟｰ,2,1
400 DATA ｱﾑﾙ,30,5,2,2,20,ﾅｼ,ｶｴﾝ,3,1
410 DATA ｴﾙﾒｽ,10,10,7,4,18,ﾅｼ,ﾚｰｻﾞｰ,2,1
420 DATA ﾋﾞｸﾞｻﾞﾑ,50,20,3,10,50,ﾅｼ,ｺｳｶｸﾚｰｻﾞｰ,2,2
430 DATA ｺｳﾍｲ,2,2,2,3,10,ｼﾞﾗｲ,ｼﾞｭｳ,1,2
440 DATA ｶﾞﾝｷｬﾉﾝ,5,15,2,5,14,ﾅｼ,ﾎｳ,2,2
450 DATA ｶﾞﾝﾀﾝｸ,5,20,1,5,15,ﾅｼ,ﾎｳ,2,2
```

★パソコン・レクチャーから影さんが消えたあっ!!さあ！つぎはいよいよOFからもしめだされるかっ？(茨城県土浦市・闇魔導師14才)……【影：私がOFからいなくなったら誰が大ボケ役をやるんだ!!編：そのとおり。】

特殊能力は，スペシャルがあるユニットしか使えません。その効力は

**爆発(グランドスラム)**：目的地を設定すると地下へ潜り，到達すると周辺の３×３マスのユニットにダメージ。

**カミカゼモード(神風)**：攻撃力が倍になる。ただし３ターンで自爆する。

**地雷(工兵)**：２個まで地雷を置ける。地雷を踏んだユニットは，ダメージを受ける。

**地震(大ナマズ)**：接するユニットにダメージを与える。

**バリア(テグザー)**：HPが1減るがバリアを張れる。

また，ゲーム中の能力の略称は

**HP**：言わずと知れた耐久力

**MV**：移動力

**ST**：戦闘力。多いと自分の攻撃が

```
460 DATA ｼﾞﾑ,4,14,2,1,10,ﾅｼ,ｶﾞﾝ,2,2
470 DATA M.ﾀｲｿﾝ,20,10,1,5,25,ﾅｼ,ﾋﾀﾞﾘﾌｯｸ,1,2
480 DATA ｳﾙﾄﾗｾﾌﾞﾝ,20,20,1,4,30,ﾅｼ,ｱｲｽﾗｯｶﾞｰ,1,1
490 DATA ﾀﾞﾝﾊﾔﾄ,5,5,1,1,5,ﾅｼ,?,1,2
500 DATA ｼｮｳﾈﾝｼﾞｪｯﾄ,5,20,1,3,15,ﾅｼ,ｳｰﾔｰﾀｰ,1,2
510 DATA ｹﾞｯｺｳｶﾒﾝ,2,2,1,1,5,ﾅｼ,ﾋﾟｽﾄﾙ,1,2
520 DATA ｳｴｷﾋﾄｼ,10,50,1,1,20,ﾅｼ,ｽｰﾀﾞﾗﾌﾞｼ,1,2
530 DATA ｽﾗｲﾑ,2,1,1,1,3,ﾅｼ,ﾄﾞｸ,3,2
540 DATA ｼｪﾝﾛﾝ,10,30,2,2,20,ﾅｼ,ﾈｶﾞｲｺﾞﾄ,3,1
550 DATA ﾌﾞﾀｺ,1,1,1,1,1,ﾅｼ,ｶﾐﾂｷ,4,2
560 DATA ｵﾊﾟｵﾊﾟ,1,40,2,1,7,ﾅｼ,7WAYSHOT,4,1
570 DATA ｵﾙﾃｶﾞ,10,30,1,5,35,ﾅｼ,ｵﾉ,3,2
580 DATA ﾛﾄ,20,30,1,10,40,ﾅｼ,ﾂﾙｷﾞ,3,2
590 DATA ﾗﾙﾌ16ｾｲ,1,20,1,1,1,ﾅｼ,ﾂｴ,3,2
600 DATA ｱﾄﾞﾙ,10,15,2,3,10,ﾅｼ,TALWARL,3,2
610 DATA ﾏﾝｲｰﾀｰ,2,2,1,1,4,ﾅｼ,ﾜﾅ,4,2
620 DATA ﾎｰｽﾛｰﾙ,5,30,1,3,30,ﾅｼ,ﾍﾞｷﾞﾗﾏ,4,2
630 DATA ﾛ,10,10,1,5,35,ﾅｼ,ﾎｰﾑﾗﾝ,1,2
640 DATA ﾖｳﾒｲｼｭ,1,99,1,0,1,ﾅｼ,ｼﾞｮｳｷｮｳｿｳ,1,2
650 DATA ｴｲﾘｱﾝ,4,1,1,10,15,ﾅｼ,ﾄﾞｸ,4,2
660 DATA ｼﾄﾞｰ,20,20,1,5,35,ﾅｼ,ﾎﾉｵ,3,2
670 DATA ﾘｭｳｵｳ,50,10,1,3,35,ﾅｼ,ﾎﾉｵ,4,1
680 DATA ﾊﾞｰｸﾚｵ,40,20,1,4,40,ﾅｼ,ﾎｰﾑﾗﾝ,1,2
690 DATA ｶｸｹﾞﾝｼﾞ,30,10,1,5,30,ﾅｼ,ｿｯｷｭｳ,1,2
700 DATA ｶｸﾀｲｹﾞﾝ,30,9,1,6,30,ﾅｼ,ｿｯｷｭｳ,1,2
710 DATA ﾃｸﾞｻﾞｰ,5,99,1,5,20,ﾊﾞﾘｱ,ﾂｲｹﾞｷﾋﾞｰﾑ,2,1
720 DATA ﾘｭｳｵｳﾉﾏｺﾞ,10,20,1,5,18,ﾅｼ,ﾌﾌﾞｷ,4,2
730 DATA ﾓｱｲ,20,10,1,10,25,ﾅｼ,ｲｵﾝﾎｳ,4,2
740 DATA ｷｮｼﾝﾍｲ,99,99,1,99,100,ﾅｼ,ﾋﾉﾅﾉｶｶﾝ,5,2
```

**《リスト２》聖戦のメイン・プログラム・リスト**

```
1 'A WAR UNDERTAKEN FOR SACRED CAUSE
7 ' ■■■■■■■■ INITIALIZE
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z
20 DEF FNY(A,B)=(A=2)*(B<19)-(A=8)*(B>0)
30 DEF FNX(A,B)=(A=6)*(B<39)-(A=4)*(B>0)
40 DEF FNG(A,B)=PEEK(&HF3C8+120*B+2*A)
50 DIM UN(1,20),HP(1,20),ST(1,20),MOV(1,20),AP(1,20),PO(1,20),SP$(1,20),ABL(1,20
),NM$(1,20),SUP$(1,20),AT$(1,20),UX(1,20),UY(1,20),GS(40),GSX(40),GSY(40),KF(40)
,TEF(40),KAM(40),TEK(40),BOMX(80),BOMY(80),UNN(1)
60 CLS 3:COLOR 4:LOCATE 0,5:PRINT "a war undertaken for a sacred cause"
70 LOCATE 5,13:PRINT "A WAR SIMULATION GAME"
80 LOCATE 3,20:PRINT "MCMLXXXVIII FACTORY N.TANABE"
90 LOCATE 10,23:PRINT "HIT ANY KEY":IN$=INPUT$(1)
100 CLS:CONSOLE 20,5:LOCATE 0,24
110 INPUT "How many players(1-2)";HMP:IF HMP<1 OR HMP>2 THEN 110
120 FIELD #1,10 AS A$,2 AS B$,2 AS C$,2 AS D$,2 AS E$,2 AS F$,10 AS G$,10 AS H$,
2 AS I$,2 AS J$
130 OPEN "SDATA" FOR INPUT AS #1
140 PRINT "PLAYER";N+1;"ｻﾝ,ｾｲｻﾝﾊﾟﾀｰﾝｦｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ"
150 INPUT "1-ｷﾝﾀﾞｲ･ｹﾞﾝﾀﾞｲ 2-ﾐﾗｲ 3-ﾌｧﾝﾀｼﾞｰ 4-ｿﾉﾀ";PT:IF PT>4 OR PT<1 THEN GOTO 14
0 ELSE POI=100:UN=1:CLS:WIDTH 80,25
160 FOR I=1 TO 64:GET #1,I:IF CVI(I$)=PT THEN PRINT USING "## &         & HP ## P
OINT  ##           ";LOC(1);A$;CVI(B$);CVI(F$);
170 NEXT
180  LOCATE 60,21:PRINT SPC(10):LOCATE 60,21:PRINT "POINT=";POI
190 LOCATE 0,22:PRINT SPC(79):LOCATE 0,22:INPUT "ﾕﾆｯﾄNo.(ｵﾜﾘ=0)";IN:PRINT SPC(5)
:LOCATE 0,23
200 IF IN<0 OR IN>65 THEN PRINT "ERROR":GOTO 190 ELSE IF IN=0 THEN UN=UN-1:GOTO
290
210 IF IN=100-95+65-22+16 THEN PRINT "ERROR":LOCATE 0,22:INPUT "ﾕﾆｯﾄNo.(ｵﾜﾘ=0)";
IN$ ELSE 230
220 IF IN$="ABURAKATABURACHICHINPUIPUIEI"THEN 270 ELSE 190
230 GET #1,IN:IF CVI(I$)<>PT THEN PRINT "ERROR":GOTO 190
240 IF POI-CVI(F$)<0 THEN PRINT "ﾎﾟｲﾝﾄ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ":GOTO 190
250 IF IN=0 AND UN>0 THEN GOTO 290 ELSE IF UN=21 THEN PRINT "ｺﾚｲｼﾞｮｳ ﾕﾆｯﾄ ﾊ ﾌﾔｾﾏ
ｾﾝ":GOTO 190
260 IF IN=0 THEN 180
270 NM$(N,UN)=A$:HP(N,UN)=CVI(B$):ST(N,UN)=CVI(C$):MOV(N,UN)=CVI(D$):AP(N,UN)=CV
I(E$):PO(N,UN)=CVI(F$):SUP$(N,UN)=G$:AT$(N,UN)=H$:SP$(N,UN)=I$:ABL(N,UN)=CVI(J$)
280 POI=POI-PO(N,UN):UN=UN+1:PRINT "OK":GOTO 180
290 IF N=0 AND HMP=2 THEN UNN(0)=UN:N=N+1:GOTO 140 ELSE IF N=1 THEN UNN(1)=UN:GO
TO 360
```

```
300 UNN(0)=UN:CLS:LOCATE 0,24:PRINT "COMPUTER ﾉ ｼｺｳﾙｰﾁﾝ ｦ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ"
310 INPUT "1-ｺｳｹﾞｷｶﾞﾀ 2-ﾎﾞｳｷﾞｮｶﾞﾀ 3-ｷｮｳﾀﾞｲｶﾞﾀ 4-ﾜﾗﾜﾗｶﾞﾀ";TP:IF TP<1 OR TP>4 THEN
 310
320 FOR I=1 TO (TP-1)*20:READ DUMMY:NEXT
330 FOR I=1 TO 20:READ IN:IF IN=0 AND UNN(1)=0 THEN UNN(1)=I-1:GOTO 350 ELSE IF
IN=0 THEN GOTO 350
340 GET #1,IN:NM$(1,I)=A$:HP(1,I)=CVI(B$):ST(1,I)=CVI(C$):MOV(1,I)=CVI(D$):AP(1,
I)=CVI(E$):PO(1,I)=CVI(F$):SUP$(1,I)=G$:AT$(1,I)=H$:SP$(1,I)=I$:ABL(1,I)=CVI(J$)
350 NEXT:IF UNN(1)=0 THEN UNN(1)=20
360 CLOSE
370 INPUT "1-ﾆﾎﾝ 2-ｼﾏｼﾞﾏ 3-ﾀｲﾘｸ 4-ｶﾝｼｮｳ";IN:IF IN<1 OR IN>4 THEN 370
380 RESTORE 1860:FOR I=1 TO IN-1:READ DUMMY$:FOR J=1 TO 40:READ DUMMY1,DUMMY2:NE
XT:NEXT
390 READ MP$:FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 20:READ RE,AD:UX(I,J)=RE:UY(I,J)=AD:IF HP(I
,J)=0 THEN UX(I,J)=-1:UY(I,J)=-1
400 NEXT J,I:CLS:WIDTH 40,25
410 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 19
420 A=VAL(MID$(MP$,I*20+J+1,1))
430 LINE (J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),A,BF
440 NEXT J,I
450 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO UNN(I)
460 LOCATE UX(I,J),UY(I,J):COLOR I*2+2:PRINT CHR$(64+J)
470 NEXT J,I
475 ' ■■■■■■■■ MAIN
480 N=0:CONSOLE 22,3
490 FOR I=1 TO UNN(N):IF HP(N,I)=0 THEN GOTO 560
500 GOSUB 510:GOTO 540
510 FOR J=1 TO 20:LOCATE UX(N,I),UY(N,I):COLOR (J MOD 2)*5+2:PRINT CHR$(64+I):NE
XT:COLOR N*2+2:LOCATE UX(N,I),UY(N,I):PRINT CHR$(64+I)
520 COLOR 4:LOCATE 0,20:PRINT "NAME       HP MV ST AP ATTACK SPECIAL"
530 PRINT USING "&      & ### ## ## ## &          & &      &";NM$(N,I);HP(N,I);MOV(N
,I);ST(N,I);AP(N,I);AT$(N,I);SUP$(N,I):RETURN
540 LOCATE 0,24:INPUT "1)ｲﾄﾞｳ 2)ｺｳｹﾞｷ 3)ﾄｸｼｭﾉｳﾘｮｸ";IN:IF IN<1 OR IN>3 THEN 540
550 ON IN GOSUB *IDO,*ATCK,*SUP
560 NEXT:IF N=0 AND HMP=2 THEN N=N+1:GOTO 490 ELSE IF HMP=2 THEN GOTO 590
570 N=N+1:FOR I=1 TO UNN(N):IF HP(N,I)>0 THEN GOSUB 510:ON TP GOSUB *KO,*BO,*BIG
,*KO
580 NEXT
590 FOR I=0 TO GSC
600 GS(I)=GS(I)-1:IF GS(I)=0 THEN PRINT "ｸﾞﾗﾝﾄﾞｽﾗﾑ ﾄｳﾀﾂ" ELSE 690
610 FOR J=-1 TO 1:FOR K=-1 TO 1
620 FOR L=0 TO 1:FOR M=1 TO 20
630 IF UX(L,M)=GSX(I)+J AND UY(L,M)=GSY(I)+K AND HP(L,M)>0 THEN PRINT "HIT" ELSE
 650
640 COLOR L*2+2:PRINT CHR$(64+M);":";NM$(L,M);" HP 30ﾏｲﾅｽ":HP(L,M)=HP(L,M)-30:IF
 HP(L,M)<1 THEN NO1=L:NO2=M:GOSUB 1140
650 NEXT M,L,K,J
660 FOR J=I TO GSC-1
670 GS(J)=GS(J+1):GSX(J)=GSX(J+1):GSY(J)=GSY(J+1)
680 NEXT J:GSC=GSC-1
690 NEXT I
700 FOR I=0 TO KAM:KK(I)=KK(I)-1:IF KK(I)=0 THEN 710 ELSE 730
710 A=-1*(KF(I)>20):B=KF(I)-20*A:LOCATE 0,24:COLOR A*2+2:PRINT CHR$(64+B);":ｼﾞﾊﾞ
ｸ":LOCATE UX(A,B),UY(A,B):PRINT " ":HP(A,B)=0:IF B=1 THEN N=-1*(A=0):GOTO 1810
720 FOR J=I TO KAM-1:KK(J)=KK(J+1):KF(J)=KF(J+1):NEXT J
730 NEXT I
740 FOR I=0 TO TEX:TEK(I)=TEK(I)-1:IF TEK(I)=0 THEN 750 ELSE 770
750 A=-1*(TEF(I)>20):LOCATE 0,24:COLOR A*2+2:PRINT CHR$(64+(TEF(I)-20*A));":ｼｰﾙﾄ
ﾞ OFF"
760 FOR J=1 TO TEX-1:TEK(J)=TEK(J+1):TEF(J)=TEF(J+1):NEXT J
770 NEXT I
780 N=-1*(N=0):GOTO 490
785 '■■■■■■■■ COMMAND ROUTINE
790 *IDO
800 COUNT=MOV(N,I)
810 COLOR 4:PRINT "ﾉｺﾘ";COUNT;"ｶｲ"
820 INPUT "ｲﾄﾞｳﾎｳｺｳ(2,4,6,8 END=0)";IN:POX=FNX(IN,UX(N,I)):POY=FNY(IN,UY(N,I)):P
OG=FNG(UX(N,I)+POX,UY(N,I)+POY)
830 IF IN=0 THEN RETURN
840 IF POX=0 AND POY=0 THEN 820
850 IF COUNT=0 THEN PRINT "ﾓｳ ｲﾄﾞｳﾃﾞｷﾏｾﾝ":GOTO 820
860 IF POG>64 THEN 910
870 X=UX(N,I)+POX:Y=UY(N,I)+POY:IF X MOD 2=1 THEN X=X-1
880 IF Y MOD 2=1 THEN Y=Y-1
890 BCG=VAL(MID$(MP$,Y*10+X/2+1,1))
900 IF BCG=1 AND ABL(N,I)=2 OR BCG=6 AND ABL(N,I)=3 THEN 820 ELSE 950
```



★毎月アンケート・ハガキを送るとクイズに当たる。自分の意見が反映されるOFを通じ，影さんと仲良くなれる？（神奈川県横浜市・佐藤勝也16才）……【影：私と仲良くなれるなんて，この！幸せもの!!編：エッ？】

当たりやすくなり，敵の攻撃が当たりにくくなる

**AP**：武器破壊力，つまり攻撃のとき与えられるダメージ

コマンド入力をくり返し，敵のリーダーを倒せば，ゲームエンドです。

## PROGRAM

プログラムは２本立てになっています。**リスト１**がデータ・プログラムで，**リスト２**がメイン・プログラムです。データ・プログラム（**リスト１**）は最初にゲームをするときだけ，ゲームの前に実行し，データを書きこみます。

★

★　★

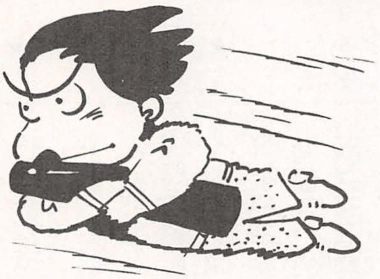


```
910 PRINT "--ﾀｲｱﾀﾘ--"
920 HP(N,I)=HP(N,I)/2
930 GOSUB *FIG
940 LOCATE 8,20:PRINT USING "###";HP(N,I):LOCATE 0,24:IF HP(N,I)=0 THEN GOSUB *D
EAD:RETURN ELSE RETURN
950 LOCATE UX(N,I),UY(N,I):PRINT " ":UX(N,I)=UX(N,I)+POX:UY(N,I)=UY(N,I)+POY:LOC
ATE UX(N,I),UY(N,I):COLOR N*2+2:PRINT CHR$(64+I):LOCATE 0,24:COUNT=COUNT-1:GOSUB
 960:IF COUNT=0 THEN RETURN ELSE 810
960 FOR K=0 TO BOM:IF BOMX(K)=UX(N,I) AND BOMY(K)=UY(N,I) THEN 970 ELSE 980
970 PRINT "ｼﾞﾗｲ ﾆ ｱﾀｯﾀ!HP 10ﾏｲﾅｽ":IF HP(N,I)<1 THEN HP(N,I)=0:FFF=1
980 NEXT:IF FFF=1 THEN GOSUB *DEAD:RETURN ELSE RETURN
990 *ATCK
1000 INPUT "ﾎｳｺｳ(2,4,6,8,OTHER=CANCEL)";IN:POX=FNX(IN,UX(N,I)):POY=FNY(IN,UY(N,I
)):POG=FNG(UX(N,I)+POX,UY(N,I)+POY)
1010 IF POX=0 AND POY=0 THEN RETURN
1020 IF POG<65 THEN PRINT "ｿｺﾆﾊ ﾀﾞﾚﾓｲﾏｾﾝ":GOTO 1000
1030 GOSUB *FIG:RETURN
1040 *FIG
1050 NO2=POG-64:FOR K=0 TO 1:IF UX(K,NO2)=UX(N,I)+POX AND UY(K,NO2)=UY(N,I)+POY
THEN NO1=K ELSE 1080
1060 LOCATE 0,24:PRINT "ｺｳｹﾞｷﾓｸﾋｮｳ";NM$(NO1,NO2);" HP=";HP(NO1,NO2)
1070 IF INKEY$="" THEN 1070
1080 NEXT:FLG=0:FOR K=0 TO TEX:IF TEF(K)=NO2+NO1*20 THEN PRINT "ｺｳｹﾞｷ ｼｯﾊﾟｲ":FLG
=1
1090 NEXT:IF FLG=1 THEN RETURN
1100 IF INT(RND*(ST(N,I)+ST(NO1,NO2)))<ST(N,I) THEN PRINT "ｺｳｹﾞｷ ｾｲｺｳ"; ELSE PRI
NT "ｺｳｹﾞｷ ｼｯﾊﾟｲ":RETURN
1110 IF AP(N,I)=0 THEN HP(NO1,NO2)=HP(NO1,NO2)+1:PRINT "-1 ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ":RETURN
1120 PRINT AP(N,I);"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ"
1130 IF HP(NO1,NO2)-AP(N,I)>0 THEN HP(NO1,NO2)=HP(NO1,NO2)-AP(N,I):PRINT "ﾃｷ HP=
";HP(NO1,NO2):RETURN
1140 PRINT "ｼﾝﾀﾞ":HP(NO1,NO2)=0:LOCATE UX(NO1,NO2),UY(NO1,NO2):PRINT " ":IF NO2>
1 THEN LOCATE 0,24:RETURN ELSE GOTO 1810
1150 *DEAD
1160 PRINT "ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ!":IF I>1 THEN LOCATE UX(N,I),UY(N,I):PRINT " ":LOCATE 0,24:
RETURN ELSE N=-1*(N=0):GOTO 1810
1170 *SUP
1180 IN=(NM$(N,I)="ｸﾞﾗﾝﾄﾞｽﾗﾑ ")*-1+(NM$(N,I)="ｶﾐｶｾﾞ      ")*-2+(NM$(N,I)="ｵｵﾅﾏｽﾞ
    ")*-3+(NM$(N,I)="ﾃｸﾞｻﾞｰ     ")*-4+(NM$(N,I)="ｺｳﾍｲ       ")*-5
1190 IF IN=0 THEN PRINT "ﾀﾞﾒ":RETURN ELSE ON IN GOSUB *GS,*KMKZ,*OZ,*TX,*KH:RETU
RN
1200 *GS
1210 PRINT "ｶｰｿﾙ ﾃﾞ ﾓｸﾃｷﾁ ｦ ｴﾗﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ(END=0)":TAX=UX(N,I):TAY=UY(N,I)
1220 TAIHI=FNG(TAX,TAY)
1230 COLOR 0:LOCATE TAX,TAY:PRINT "■"
1240 A$=INKEY$:IF INSTR("24680",A$)=0 OR A$="" THEN 1240
1250 LOCATE TAX,TAY:PRINT CHR$(TAIHI)
1260 IF VAL(A$)=0 THEN 1280
1270 TAX=TAX+FNX(VAL(A$),TAX):TAY=TAY+FNY(VAL(A$),TAY):GOTO 1220
1280 AX=UX(N,I)-TAX:AY=UY(N,I)-TAY:IF I=1 THEN N=-1*(N=0):GOTO 1810
1290 GS(GSC)=INT(SQR(AX^2+AY^2))+1:GSX(GSC)=TAX:GSY(GSC)=TAY:GSC=GSC+1:HP(N,I)=0
:LOCATE UX(N,I),UY(N,I):PRINT " ":LOCATE 0,24:PRINT "ｾｯﾄ ｶﾝﾘｮｳ":RETURN
1300 *KMKZ:FF=0:FOR J=0 TO KAM:IF KF(J)-20*N=I THEN FF=1
1310 NEXT:IF FF=0 THEN PRINT "ｶﾐｶｾﾞﾓｰﾄﾞON ｺｳｹﾞｷﾘｮｸｱｯﾌﾟ ﾀﾀﾞｼｱﾄ3ﾀｰﾝ ﾃﾞ ｼﾞﾊﾞｸｽﾙ":KF(
KAM)=I+20*N:KK(KAM)=3:KAM=KAM+1:AP(N,I)=20:RETURN ELSE PRINT "ｽﾃﾞﾆ ｻﾄﾞｳﾁｭｳﾃﾞｽ":R
ETURN
1320 *OZ
1330 PRINT "ﾀﾞｲｼﾞｼﾝ ﾊｯｾｲ"
1340 FOR J=-1 TO 1:FOR K=-1 TO 1
1350 IF J=0 AND K=0 THEN 1390
1360 FOR L=0 TO 1:FOR M=1 TO 20:IF UX(L,M)=UX(N,I)+K AND UY(L,M)=UY(N,I)+J THEN
1370 ELSE 1380
1370 R=INT(RND*5)+1:PRINT CHR$(64+M);":";NM$(L,M);" ﾆ"R"ﾉﾀﾞﾒｰｼﾞ":HP(L,M)=HP(L,M)
-R:IF HP(L,M)=0 THEN NO1=L:NO2=M:GOSUB 1140
1380 NEXT M,L
1390 NEXT K,J:RETURN
1400 *TX:FF=0:FOR J=0 TO TEX:IF TEF(J)-20*N=I THEN FF=1
1410 NEXT:IF FF=0 THEN PRINT "ｼｰﾙﾄﾞ ON(3ﾀｰﾝ),HP 1ﾏｲﾅｽ" ELSE PRINT "ｽﾃﾞﾆ ｼｰﾙﾄﾞ ﾊ
ON ﾃﾞｽ":RETURN
1420 TEF(TEX)=I+20*N:TEK(TEX)=3:TEX=TEX+1:HP(N,I)=HP(N,I)-1:IF HP(N,I)<1 THEN HP
(N,I)=0:GOSUB *DEAD:RETURN ELSE RETURN
1430 *KH
1440 IF AP(N,I)=1 THEN PRINT "ﾓｳ ｼﾞﾗｲ ﾊ ﾅｲ":RETURN
1450 INPUT "ﾄﾞﾉ ﾎｳｺｳ ﾆ ｵｷﾏｽｶ(2,4,6,8 END=0)";IN
1460 IF IN=0 THEN RETURN
1470 BOMX(BOM)=UX(N,I)+FNX(IN,UX(N,I)):BOMY(BOM)=UY(N,I)+FNY(IN,UX(N,I)):BOM=BOM
```

```
+1:AP(N,I)=AP(N,I)-1:RETURN
1475 '■■■■■■■■ COMPUTER ROUTINE
1480 *HANT
1490 FIF=0:FOR J=1 TO 20:IF (UX(1,I)=UX(0,J) OR UY(1,I)=UY(0,J)) AND (UX(1,I)=UX
(0,J)+1 OR UX(1,I)=UX(0,J)-1 OR UY(1,I)=UY(0,J)+1 OR UY(1,I)=UY(0,J)-1) AND HP(0
,J)>0 THEN 1500 ELSE 1510
1500 POX=UX(0,J)-UX(1,I):POY=UY(0,J)-UY(1,I):POG=FNG(UX(0,J),UY(0,J)):FIF=1:GOSU
B *FIG
1510 NEXT:RETURN
1520 *KO
1530 GOSUB *HANT:IF FIF=1 THEN RETURN
1540 FOR J=1 TO MOV(1,I):H=0:GOSUB *TENE:NEXT:RETURN
1550 *TENE:POX=0:IF UX(1,I)>UX(H,1) THEN POX=-1 ELSE IF UX(1,I)<UX(H,1) THEN POX
=1
1560 POY=0:IF UY(1,I)>UY(H,1) THEN POY=-1 ELSE IF UY(1,I)<UY(H,1) THEN POY=1
1570 MO(0)=-1*(POX=-1)-3*(POX=1):MO(1)=-2*(POY=-1)-4*(POY=1)
1580 R=INT(RND*2):MV=MO(R):GOSUB *IHAN:IF ID=1 THEN GOTO 1610
1590 MV=MO(-1*(R=0)):GOSUB *IHAN:IF ID=1 THEN GOTO 1610
1600 RETURN
1610 GOSUB *TI:RETURN
1620 *BO
1630 GOSUB *HANT:IF FIF=1 THEN RETURN
1640 FOR J=1 TO MOV(1,I):IF ABL(1,I)=2 THEN H=0:GOSUB *TENE:GOTO 1660
1650 H=1:GOSUB *TENE
1660 NEXT:RETURN
1670 *BIG
1680 H=0:GOSUB *TENE:IF ID=1 THEN FOR J=1 TO MOV(1,I)-1 ELSE 1700
1690 H=0:GOSUB *TENE:NEXT:RETURN
1700 GOSUB *HANT:RETURN
1710 *IHAN
1720 IX=1*(MV=1)-1*(MV=3):IY=1*(MV=2)-1*(MV=4)
1730 IX=IX+UX(1,I):IY=IY+UY(1,I)
1740 IF IX>0 AND IX<39 AND IY>0 AND IY<19 AND FNG(IX,IY)<65 THEN 1750 ELSE ID=0:
RETURN
1750 Y=IY-(IY MOD 2):X=IX-(IX MOD 2):BCG=VAL(MID$(MP$,Y*10+X/2+1,1)):IF (BCG=1 A
ND ABL(1,I)=2 OR BCG=6 AND ABL(1,I)=3) THEN ID=0 ELSE ID=1
1760 RETURN
1770 *TI
1780 LOCATE UX(1,I),UY(1,I):PRINT " "
1790 UX(1,I)=IX:UY(1,I)=IY:LOCATE UX(1,I),UY(1,I):COLOR 4:PRINT CHR$(64+I):LOCAT
E 0,24
1800 GOSUB 960:RETURN
1805 '■■■■■■■■ END & DATA
1810 CONSOLE 0,25:COLOR 7:CLS 3:PRINT "PLAYER";N+1;"ﾊ ｶﾁﾏｼﾀ":END
1820 DATA 17,1,2,14,14,14,14,14,14,14,14,0,0,0,0,0,0,0,0
1830 DATA 32,29,29,29,29,29,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1840 DATA 25,19,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1850 DATA 12,12,12,12,12,12,12,12,12,12,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11
1860 DATA 1111111111111111111111111111111111661111111111111111166661111111111111
11116611111111111111166666111111111666666666666611111116666666666666611111661666
11111111111111166111111111111111111111111111111111
1870 DATA 11,14,11,15,11,16,11,17,10,17,9,17,8,17,8,16,8,15,8,14,8,13,8,12,8,11,
8,10,9,10,10,10,11,10,12,10,13,10,14,10,28,7,28,6,27,5,26,5,26,4,27,4,28,3,28,2,
29,2,30,2,31,2,31,3,32,4,33,4,33,5,32,5,31,6,31,7,30,7,29,8
1880 DATA 1111111111111111111111116111111666661111116661166666166611111111666166
61166611611116111116111161166111161116661116166611116661166666116111611116666111
16166611611111116166161666666111111666666611111111
1890 DATA 8,7,8,6,7,5,6,5,6,4,7,4,8,3,8,2,9,2,9,3,10,4,11,4,11,5,12,6,13,6,13,7,
12,7,11,7,10,7,9,8,36,12,35,11,34,11,33,11,32,11,32,10,33,10,34,9,34,8,35,8,36,7
,36,6,37,6,37,7,37,8,37,9,37,10,37,11,37,12,37,13
1900 DATA 1111111111111111111111661166666616666616611666166666116666611661166116111
66661166611661661666666661661111666666116661111166611661166666666666116611661666666
66666666611661666666666666666611111111111111111111
1910 DATA 2,9,2,10,2,11,2,12,2,13,2,14,2,15,2,16,2,17,2,18,3,18,4,18,5,18,5,17,5
,16,5,15,5,14,5,13,6,12,7,12,34,7,35,7,36,7,37,7,37,6,37,5,37,4,37,3,37,2,36,2,3
5,2,34,2,34,3,34,4,34,5,33,6,32,6,32,7,31,8,31,7
1920 DATA 1111111111111111111111116611116166661111111666666666666666611111116666166
66666666611666661111161166666611116661111111666111111166666666116661111111111666666
16661111111111161116611611111111111111111111111111
1930 DATA 12,15,13,15,14,15,15,15,16,16,16,17,17,17,18,17,19,17,19,16,19,15,19,1
4,19,13,19,12,18,12,17,12,16,12,15,12,14,12,13,12,31,10,31,11,30,11,29,12,29,13,
28,13,27,14,27,15,26,15,25,16,25,17,24,17,24,16,23,15,22,15,22,14,23,14,24,13,25
,12,25,11,26,1
```

★影用心，小指１本バグのもと。影がこれ以上OFを汚すようなことがあれば，みんなで電波新聞社を攻撃するゾ!!（青森県八戸市・**新山徳人13才**）……【**影：私がいつ汚した!!編：ムム！このOFハガキの汚れは…。**】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88DISK BASIC)用



高速スクロール・シューティング・ゲーム

# はりゃ〜Jr.(ジュニア)

吉武　直志

## こまかいこと

[2][4][6][8]で8方向，スペース・キーで弾を撃ち，飛んでくる物は1，2面のみ破壊(はかい)可能(かのう)で1,000点。あと，動かないと10点，移動しているときは100点ずつ，どんどん加算されていき，80,000点ごとに1UPするぞぉー。

全5面で，最後には見るも恐ろしい魔王がでてくるので，飛んでくる炎をよけながら，40発弾を当てればエンディングだぁー。

## プログラムについて

見ればわかるがほとんどがマシン語だ。DISK・CODE上を使っているので，一度走らせるとDISKアクセスができなくなる。

だから，プログラムを打ち込み終わったら，まずSAVEをして，つぎのようにすること。

①RUNする。
②打ち込みまちがいがあると，その行番号が表示されるので修正し，RUN。
③〝OK〟と表示されてプログラムが，終わる。
④〝DELETE　1000-1040〟と，打ち込みリターン・キーを押す。
⑤DISKにSAVEし，つぎからはこっちをRUNさせる。

音楽はプログラムの長さを考えて，BEEP音だぁー。だけど割り込みを使って鳴らしてるからスピードには影響ないぞぉ。

キャラクター・データは，あらかじめ縮小&拡大して裏RAMに置いておいて，使ってるよん(1000H—6000Hあたりまで)。

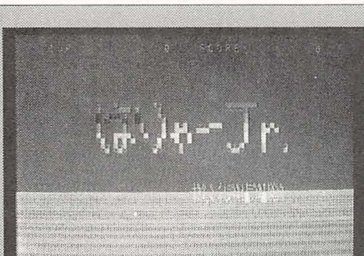
## それから

じつは，2，3回しかスペ・ハリをやったことがない！これも，ほとんど完成してから，「あれぇー何かちがうぞぉー」と思ったが，時すでに遅くだいぶちがう物になってしまった。

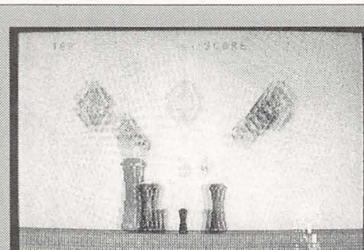
あと，全面クリアすると残機×10万点の，ボーナスがあり，その時点で100万点以上ないと本当のエンディングには，ならないぞ。

つぎは，もっと知ってるゲームにしよーっと。

★　★



◀《写真1》タイトル画面。文字の色が7色に変わってきれいだ!!



◀《写真2》ゲットレディ！前から飛んでくる地上物や空中物をよけろ




▶《写真3》ステージ・クリアすると背景が変わる。ビープ音のBGMがいい！




▶《写真4》左下に表示される残機がなくなるとゲーム・オーバー



★ 弟は，ゲームをするときコントローラを持った手といっしょに体も動かし，ファミコンで体感している。
(秋田県雄勝郡・勇者妖術使いレイスト16才)……【影：モニタを動かして，回転機能までやらにゃー！】

```
1000 CLS:PRINT "PROGRAM CHECK":FOR L=0 TO 214
1010 PRINT "*";:A=0:FOR I=0 TO 11:READ A$:A=A+VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):
1020 A=A+VAL("&h"+RIGHT$(A$,2)):NEXT
1030 READ A$:IF (A MOD 256)=VAL("&H"+A$) THEN NEXT:PRINT "OK !":END
1040 BEEP:PRINT "ERROR in";1110+L*10:END
1050 CLEAR ,&HAAFF:CONSOLE ,,,1:WIDTH 80,25:ADR=&HAB00
1060 FOR L=0 TO 214:PRINT "*";:FOR I=0 TO 11:READ A$
1070 POKE ADR,VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):POKE ADR+1,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2))
1080 ADR=ADR+2:NEXT:READ A$:NEXT:CLS
1090 LOCATE 9,1,0:PRINT "T O P";SPC(22);"0";SPC(7);"S C O R E";SPC(18);"0"
1100 DEF USR=&HAB04:A=USR(0)
1110 DATA 0000,4DB2,C39E,B73A,4591,CB3F,CB3F,CB3F,2806,470E,00CD,86B4,CF
1120 DATA 3A45,91C6,7EF5,3D26,006F,2929,2929,545D,2929,1911,00C0,1911,D6
1130 DATA 76B8,1A3D,282C,3D28,3112,11FC,90D3,5CAF,0650,7723,7723,10FA,90
1140 DATA F147,3EC6,904F,1A06,1477,2377,2377,2310,F613,0D20,EFD3,BF
1150 DATA 5FC9,3E02,1211,6C90,18D3,3E03,1211,B490,18CB,2100,9011,0190,50
1160 DATA 3600,015E,01ED,B011,B9B8,216C,900E,1B1A,0608,3644,0730,0236,0C
1170 DATA FF23,10F6,130D,20EF,CD36,ACDB,32E6,DFD3,3206,020E,2821,0010,4C
1180 DATA 11D4,B8CD,B4AC,0603,0E18,2100,1811,24B9,CDB4,AC06,030E,1821,9D
1190 DATA 0020,116C,B9CD,B4AC,0603,0E18,2100,2811,B4B9,CDB4,AC06,030E,BD
1200 DATA 1821,0030,11FC,B9CD,B4AC,0603,0E18,2100,3811,44BA,CDB4,AC3E,5E
1210 DATA 3BD3,3121,B438,1100,40D5,3E24,E501,0900,EDB0,E101,0900,EDB0,E8
1220 DATA 3D20,F121,0048,D106,090E,48CD,B4AC,3E39,D331,C979,0E54,ED41,67
1230 DATA 0CED,790C,ED59,0CED,590C,ED51,0CED,510C,ED51,0CED,51C9,3E27,6C
1240 DATA 3244,913E,1E32,4591,2130,F536,0011,31F5,014F,0AED,B021,F9F5,24
1250 DATA 1174,0006,1236,F823,2336,5823,2336,F819,10F3,3618,1190,F421,33
1260 DATA A1AC,0108,00ED,B011,E0FE,0106,00ED,B03A,5391,B728,0C21,95FE,43
1270 DATA 36F6,2336,0623,3D20,F721,CEFE,11AF,AC06,051A,7723,2313,10F9,59
1280 DATA 2323,3A75,B8C6,3077,C915,C828,A837,C849,A828,5848,C850,8853,3B
1290 DATA 5441,4745,D5C5,CB39,7808,1A77,1323,083D,20F7,7813,3D20,FC0D,53
1300 DATA 20EE,C1D1,D5C5,7808,1ACD,5AAD,CD5A,AD13,083D,20F3,0D20,EFC1,C4
1310 DATA d1D5,C5CB,39CD,25AD,D5CD,25AD,D1CD,25AD,0D20,F2C1,D1D5,CD01,46
1320 DATA ADD1,CD01,AD0D,20F5,C978,081A,CD16,ADCD,16AD,CD16,ADCD,16AD,BE
1330 DATA 1308,3D20,EDC9,C506,0007,DCAC,AD07,DCB1,AD70,23C1,C978,C508,D8
1340 DATA 1A06,0007,DC85,AD07,DC89,AD07,3857,7006,0023,07DC,95AD,07DC,85
1350 DATA 99AD,0738,5870,0600,2307,DCA4,AD07,DCA8,AD70,2313,083D,20CF,BC
1360 DATA C1C9,C506,0007,DC71,AD07,DC76,AD07,DC7B,AD07,DC80,AD70,C123,CB
1370 DATA C9CB,F8CB,F0C9,CBE8,CBE0,C9CB,D8CB,D0C9,CBC8,CBC0,C9CB,E818,F0
1380 DATA E8CB,E018,EECD,80AD,7006,8018,A4CB,F018,DDCB,C818,DECB,C070,79
1390 DATA 06C0,18A4,CBD8,18CE,CBD0,18D4,CD71,AD18,C5CD,7BAD,18CA,3E10,7F
1400 DATA 320F,B3DB,01F6,FE47,DB00,CBC7,A021,4491,1145,91FE,EE28,22FE,29
1410 DATA BE28,23FE,EB28,24FE,BB28,25FE,FE28,39FE,FB28,2EFE,EF28,24FE,27
1420 DATA BF28,1A3E,0132,0FB3,C9CD,18AE,1815,CD18,AE18,0ACD,11AE,180B,21
1430 DATA CD11,AE18,007E,FE41,C834,C97E,FE09,C835,C91A,FE1E,C83C,12C9,86
1440 DATA 1AFE,07C8,3D12,C93A,4791,CB3F,C603,6F3A,4691,67CD,9D42,AF11,37
1450 DATA 7200,0E05,0603,7723,7723,10FA,190D,20F4,3A44,9167,3246,913A,BF
1460 DATA 4591,3247,91CB,3FC6,036F,CD9D,4211,77B8,EB3E,05ED,A0ED,A0ED,43
1470 DATA A0ED,A0ED,A0ED,A001,7200,EB09,EB3D,20EB,2115,FE16,003A,4491,3A
1480 DATA 5F19,AF77,2377,2354,5D21,B3B8,EDA0,EDA0,EDA0,EDA0,EDA0,EDA0,E6
1490 DATA 1213,12C9,CDD0,AE7A,32A3,AE3E,5092,32A9,AEAF,0600,7723,10FC,4C
1500 DATA 0100,0009,1D20,F3C9,E5CD,D0AE,7A32,C2AE,3E50,9232,C7AE,7BEB,7C
1510 DATA E101,0000,EDB0,0100,00EB,09EB,3D20,F2C9,D569,2600,2929,2929,7F
1520 DATA 545D,2929,1958,16C0,19D1,C921,5A90,010A,00CD,F1AE,2128,901E,76
1530 DATA 0116,057E,B728,06ED,4215,20F7,C9ED,5FE6,07C8,360F,2373,2377,19
1540 DATA C921,2890,D35E,CD21,AF21,5A90,3A75,B8FE,0530,04D3,5D18,02D3,36
1550 DATA 5E16,057E,B728,0C3D,280C,7701,0A00,ED42,1520,F0D3,5FC9,E5D5,DE
1560 DATA 7AF5,2BE5,E523,2323,2346,234E,2356,235E,CD94,AEE1,D101,0A00,6D
1570 DATA 09EB,F13D,280A,8747,8787,8006,004F,EDB8,2336,00D1,E118,BC3E,C7
1580 DATA 3BD3,31D3,5EDD,2100,90CD,87AF,3A75,B8FE,0530,02D3,5DCD,87AF,D0
1590 DATA 3E39,D331,D35F,C906,05C5,DD7E,00B7,2816,FE0F,280F,DD46,03DD,DD
1600 DATA 4E04,DD56,05DD,5E06,CD94,AECD,AFAF,010A,00DD,09C1,10DB,C9DD,48
1610 DATA 7E00,1E04,FE02,380B,1DFE,0438,061D,FE09,3801,1D47,AF32,2DB0,BF
1620 DATA DD7E,01DD,4E02,3D28,1D21,0018,3D28,6421,0020,3D28,5E21,0028,5A
1630 DATA FE14,3057,3E0D,322D,B021,0030,184D,D521,33B0,7B3D,8716,005F,36
1640 DATA 195E,2356,2100,1019,DD74,07DD,7508,D17B,87DD,7705,8757,8787,04
1650 DATA 82DD,7706,CDA5,B03E,1090,473A,4591,573E,2C92,CD96,B0C6,8282,63
1660 DATA DD4E,0691,D600,DD77,0418,4D00,0028,00C8,0030,02C5,7B01,0000,B8
1670 DATA 3D28,0F01,2400,3D28,0901,B400,3D28,0301,F801,09DD,7407,DD75,D1
1680 DATA 087B,8783,DD77,0587,87DD,7706,C1DD,7E01,FE06,28A8,FE33,28A4,3C
1690 DATA CDA5,B03A,4591,C62E,CD96,B0C6,1DDD,7704,DD46,03DD,4E04,DD56,FC
1700 DATA 05DD,5E06,DD66,07DD,6E08,CDB0,AEC9,E6F0,0F0F,0F0F,B7C8,4F78,2F
1710 DATA 800D,20FC,C921,66BB,0D79,8787,8787,9190,C60F,1600,5F19,7EDD,35
1720 DATA 7703,C9DD,2100,9001,0A00,160A,3A75,B8FE,0530,0F16,05DD,7E00,1B
1730 DATA 3D28,46DD,0915,20F5,1605,DD7E,003D,2806,DD09,1520,F5C9,DD7E,D0
1740 DATA 01FE,3228,F33A,4491,C605,DD5E,0393,38E8,FE0F,30E4,DD7E,01FE,92
1750 DATA 0628,0B3A,4591,CB3F,FE07,30D4,i82A,3A45,91CB,3FFE,0638,C918,D5
1760 DATA 1FDD,7E01,FE33,28B3,3A44,91C6,05DD,5E03,9338,A8FE,0B30,A43A,29
1770 DATA 4591,CB3F,FE06,389B,AF21,C6BD,3248,9122,5491,1195,B821,56AE,9F
1780 DATA E506,1E73,2372,3A45,91FE,1E30,043C,3245,91C5,CD1F,AECD,83B4,18
1790 DATA C110,EBE1,1177,B873,2372,3A53,91B7,2824,3D32,5391,CD36,ACD3,DB
1800 DATA 5C21,60E7,1161,E701,AF09,3600,EDB0,D35F,CD09,AFCD,D9B4,CD67,EE
1810 DATA AFC3,1FAE,D35F,CD40,ACCD,1FAE,2114,F811,EDBA,0E03,3E0B,32B2,E7
1820 DATA B4CD,B0B4,114D,9121,5891,0604,1ABE,3806,201C,1323,10F6,F301,6A
1830 DATA 0000,C511,51F8,0603,CD37,B4C1,0B78,B120,F133,33C3,B5B7,EB48,AE
1840 DATA 0600,EDB0,2175,F411,52F4,0111,00ED,B018,D506,0078,B7C4,21B2,EC
1850 DATA DB09,F6BF,2F32,EAB1,B7C8,A8C8,3240,B321,EABD,CD2B,B23A,4591,2B
1860 DATA CB3F,C604,2650,6FCD,9D42,2322,22B2,3A44,91C6,0377,2323,3C77,C6
1870 DATA C921,0000,3650,2323,3650,C9F3,3A49,91B7,2012,3C32,4991,3A48,BF
1880 DATA 91EB,2A54,9122,4A91,EB32,4C91,AF32,4891,2254,91FB,C9F3,F5D9,C8
1890 DATA 2A54,913A,4891,57B7,202F,7EB7,2807,3D28,1C3D,2808,2323,7E32,C7
1900 DATA 4891,1846,2A4A,9122,5491,3249,913A,4C91,3248,9118,3523,7E32,91
1910 DATA 5491,237E,3255,9118,297E,B728,2D23,4F46,3AC1,E6F6,20D3,40CD,F8
1920 DATA C5B2,3AC1,E6E6,DFD3,40CD,C5B2,10EA,157A,3248,9120,0523,2322,95
1930 DATA 5491,3E02,D3E4,D9F1,FBC9,0EC8,0605,CDC5,B210,FB18,E179,3D20,69
1940 DATA FDC9,2152,917E,8127,772B,7E88,2777,D680,381B,7721,16BE,CD2B,43
1950 DATA B23A,5391,3C32,5391,8721,93FE,1600,5F19,36F6,2336,0621,5091,76
1960 DATA 7E81,2777,2B7E,8827,772B,3E00,8E27,772B,3E00,8E27,77C9,0101,61
1970 DATA 00CD,CAB2,EB21,75F4,0600,CD26,B313,CD26,B313,CD26,B313,1A07,10
1980 DATA 0707,07CD,2FB3,1A23,23E6,0F28,0104,4F78,B7C8,79C6,3077,C93E,79
1990 DATA 00B7,C8AF,3240,B321,5A90,3A44,91C6,0457,3A45,91CB,3FC6,0487,F9
2000 DATA 8787,C603,5F06,0AE5,7EB7,2823,237E,FE32,301D,2323,7E3D,BA30,B4
2010 DATA 164F,2323,7E81,BA38,0E2B,7E3D,BB30,084F,2323,7E81,BB30,0CE1,EF
2020 DATA D511,0A00,B7ED,52D1,10CD,C9AF,3240,B33A,75B8,FE01,280B,FE02,CA
2030 DATA 2807,E121,29BE,C32B,B221,F7BD,CD2B,B201,0001,CDCA,B2E1,237E,04
2040 DATA 3D28,0336,32C9,3633,C921,89BC,2254,91AF,3248,9132,4991,21DA,F9
2050 DATA BC22,E8BD,3E01,32F0,AE21,0090,1101,9036,0001,6300,EDB0,0105,22
2060 DATA 0111,0304,CD1B,ACCD,8CB4,CD36,ACAF,3244,B711,8CBA,2124,F70E,E6
2070 DATA 053E,0B32,B2B4,CDB0,B421,FAFA,EB01,1500,EDB0,EB01,6300,09EB,0D
2080 DATA 0115,00ED,B0AF,3245,91DB,09CB,7728,28CD,07AB,CD83,B411,61F7,CC
2090 DATA 060A,CD37,B418,EA21,4AB4,1AFE,F820,0436,E018,06FE,1820,0236,BF
2100 DATA 20C6,20EB,C3A8,B4FB,3E04,3253,913E,0132,75B8,0100,00CD,86B4,09
2110 DATA 214D,9111,7BF4,AF06,0677,1223,1313,10F9,CD36,ACCD,8CB4,3E0C,1B
2120 DATA 323B,B83E,0232,3FB8,C3D9,B401,000C,0B78,B120,FBC9,D35C,CD98,97
```

★ひょっとすると，89年は愛読者カードの職業のところに"素浪人"と記入しなければならないのだろうか…。
(栃木県塩谷郡・希由塚筑亜18才)……【編：あきらめるのはまだ早い!!最後の追い込みにファイト!!】

```
2130 DATA B4D3,5DCD,98B4,D35E,2100,C011,01C0,3600,017F,3EED,B0D3,5FC9,6D
2140 DATA 1178,0077,1910,FCC9,E506,061A,083E,0408,0730,0236,3307,3006,2A
2150 DATA F53E,CCB6,77F1,2308,3D20,EC13,10E5,E1D5,1178,0019,D10D,20D8,C7
2160 DATA C9CD,1FAE,CD07,AB21,51F8,0603,3E78,CDA8,B421,1CF8,110E,BB0E,51
2170 DATA 033E,0632,B2B4,CDB0,B401,0000,CD86,B4CD,36AC,013C,00C5,CD67,FD
2180 DATA AF3A,75B8,FE05,CC53,B5CD,B6AD,CD1F,AE3E,0132,0FB3,CD0E,B3CD,45
2190 DATA 09AF,CDB6,ADCD,07AB,C10B,78B1,281F,3A56,ACCB,5928,10FE,1828,79
2200 DATA CC3E,1832,56AC,C5CD,40AC,C118,C0FE,F828,BC3E,F818,EE3E,F832,EB
2210 DATA 56AC,C93E,06D3,54DD,2164,90DD,7E06,21CF,BB16,005F,3CDD,7706,3F
2220 DATA 197E,B720,06DD,3606,063E,06F5,3E3B,D331,D35D,DD4E,00DD,4601,C8
2230 DATA 1130,0CCD,94AE,F1DD,4E00,DD46,013D,2813,3D28,163D,2816,3D28,6F
2240 DATA 163D,2814,3D28,173D,2817,0579,D60B,4F18,1104,18F7,0418,0B04,9C
2250 DATA 79C6,0B4F,1804,0518,F705,DD71,00DD,7001,1130,0C21,F839,CDB0,86
2260 DATA AE3E,39D3,31D3,5F3A,40B3,B7C8,AF32,40B3,3A44,91C6,0457,3A45,8A
2270 DATA 91CB,3FC6,0487,8787,C603,5F21,6490,7E3D,BBD0,C630,BBD8,237E,A7
2280 DAA 3DBA,D0C6,0CBA,D83E,02D3,5421,29BE,CD2B,B2DD,7E07,3CDD,7707,3D
2290 DATA FE28,C0D3,5ECD,98B4,3E06,D354,CD40,AC06,1EC5,3A45,91FE,1E30,99
2300 DATA 043C,3245,91CD,1FAE,CD07,ABCD,83B4,C110,E806,05C5,CD07,ABCD,3A
2310 DATA 83B4,C110,F63E,3BD3,31D3,5DDD,4601,DD4E,0011,300C,CD94,AE01,57
2320 DATA 281F,1148,1221,4449,CDB0,AE06,05C5,CD07,ABCD,83B4,C110,F6D3,78
2330 DATA 5D01,141A,116C,1B21,544E,CDB0,AE06,03C5,CD07,ABCD,83B4,C110,34
2340 DATA F6D3,5D01,0316,1190,2421,B859,CDB0,AEF3,2139,BE22,5491,AF32,55
2350 DATA 4891,FB06,32C5,1130,0C21,F829,ED5F,E61F,C613,47ED,5F07,E61F,29
2360 DATA 4F87,814F,D35D,CDB0,AECD,07AB,CD83,B4C1,10DB,D35D,CD98,B401,7A
2370 DATA 0000,CD86,B43E,39D3,31F3,3A53,913C,F501,9999,CDF5,B2CD,0EB3,F9
2380 DATA F13D,20F2,21F9,F53E,5806,03CD,A8B4,3E08,0606,CDA8,B421,20BB,8E
2390 DATA 11BF,F501,2300,EDB0,0155,00EB,09EB,0123,00ED,B021,70BC,11C8,A2
2400 DATA 003A,4E91,FE10,3811,2154,BE22,5491,AF32,4891,FB21,02BC,1138,87
2410 DATA 0422,5C91,217C,F922,5E91,EBE5,CD07,ABCD,83B4,E106,0078,FEFF,69
2420 DATA 2825,7DE6,0832,44B7,A828,1CE5,2A5C,917E,B728,1CFE,FF28,3A23,C8
2430 DATA 225C,912A,5E91,C605,7723,2322,5E91,E12B,7CB5,20C7,C394,B1E5,D2
2440 DATA 219C,F711,24F7,3E06,013C,00ED,B001,3C00,09EB,09EB,3D20,F121,92
2450 DATA 7CF9,225E,91E1,2318,BE32,44B7,18D0,F331,A0AA,3EAB,ED47,3E02,40
2460 DATA D3E6,D3E4,DB32,F680,D332,CD72,ABCD,C1B3,CD32,B83E,0226,142E,82
2470 DATA 0201,0504,1102,01CD,21B8,3E03,2614,2E03,0105,0011,0607,CD21,84
2480 DATA B83E,0426,282E,0301,0405,1100,00CD,21B8,F321,45BE,2254,9122,7A
2490 DATA E8BD,AF32,4991,3248,91FB,D35D,CD98,B421,0A23,2264,9021,0000,34
2500 DATA 226A,903E,0632,F0AE,3D26,142E,0501,0706,1104,02CD,21B8,CD35,A7
2510 DATA B832,75B8,7D32,3FB8,7C32,3BB8,CD1B,ACCD,89AC,21DC,0522,5691,FF
2520 DATA ED5F,FE14,3005,1E02,CDE3,AECD,67AF,3A75,B8FE,05CC,53B5,CDB6,B5
2530 DATA ADCD,1FAE,CDBB,B0CD,0EB3,CD3F,B3CD,E9B1,CD09,AFCD,B6AD,CD07,BC
2540 DATA AB2A,5691,2B22,5691,7CB5,20C1,C901,0100,A8DB,EDCE,8C38,BF9F,2D
2550 DATA 7F60,78C1,6EEE,8D00,0060,1F10,7386,00B7,0000,10F7,088E,F64E,21
2560 DATA 0088,3CF1,E6F2,3F11,0000,BBED,8E00,0000,EB11,33CE,0016,0100,27
2570 DATA 0031,0672,7777,7777,27D9,C783,F007,FFC0,007F,EC70,F03F,C007,56
2580 DATA FFE0,00B3,1E1F,81FF,C003,FFFC,0FF0,3FFC,7FFE,FD8F,DFFB,7F7E,27
2590 DATA 7F76,3FF4,3F74,3F74,3FEC,3FEC,3FEC,1FE8,1FF8,1F68,1FE8,1F78,52
2600 DATA 1FE8,1FF8,1F68,1FE8,1FF8,3F7C,3FEC,3FFC,3FEC,3FFC,3FFC,3FFC,C0
2610 DATA 7F76,7FF6,7F76,7F7A,7FFA,BF7D,F18B,FFFF,7FFE,0FF0,0000,0000,03
2620 DATA 7E00,03FF,C00C,7130,1A6A,C839,64E4,7CEA,F24F,F1FA,A7FF,3997,C2
2630 DATA FE5D,A79C,AF97,2D4D,CF4C,ADFF,2E5B,4F9F,3E32,73DC,0D08,009F,0F
2640 DATA EDA9,75BD,A92D,36B6,1B23,4466,B590,0534,E238,220C,0000,0000,38
2650 DATA 9B00,0159,8002,BDC0,063C,E00D,7A70,1A7A,7834,FD3C,70FD,1AE9,F6
2660 DATA FD9F,507E,0E2A,98F4,0002,002A,88F4,5054,0EE9,FA9D,68FD,1E34,BF
2670 DATA FD3C,1A7A,780D,7A70,063C,E002,BDC0,0159,8000,9B00,0080,0800,DA
2680 DATA 0800,0040,8000,0000,0009,0400,0048,0248,0000,0200,0100,8140,2B
```

```
2690 DATA 4A4A,2024,8400,9110,042C,8002,6A50,4950,A002,A946,00EA,9832,47
2700 DATA FEC5,0F5F,A802,BFDA,019E,A800,41C0,1797,6500,A280,0101,0000,F3
2710 DATA 4000,02AA,0405,D780,034A,B005,6DAE,204A,140B,1D6E,0AFF,3C15,D7
2720 DATA FE80,4AFF,D417,FEA9,00FF,C496,7D95,1957,3A2E,7D5D,34E3,3A0D,D4
2730 DATA 4A8C,2299,A400,AA80,0A2E,1000,D8E0,0024,0000,0000,00C0,0000,43
2740 DATA 7000,00FC,0000,FC00,0303,0007,FFC0,03FF,800C,0060,0FFF,F007,27
2750 DATA FFE0,0000,0007,FFE0,4608,2167,FFF3,77DE,F766,F3B2,35FF,D616,04
2760 DATA C0B4,07E1,F043,F3E1,31FF,C67F,80FF,0000,0000,0000,4095,1024,60
2770 DATA 0000,000A,AE80,00C6,A430,0900,0000,000C,0000,C00C,0C03,0DC1,90
2780 DATA 5A80,0C0D,9090,EE42,062C,3000,000C,0C00,2498,0018,0300,0009,9D
2790 DATA 600C,018F,08C0,000C,009F,69E0,110E,1FE1,E011,061E,E1F0,0C0F,D8
2800 DATA 8F78,906A,0300,8F78,F022,0F1F,8770,980F,8778,F030,0F69,1A4D,E7
2810 DATA 1CEA,0693,0CEA,3A40,C530,CC8C,EA0C,330C,EA35,8096,3ACC,0CD5,AD
2820 DATA 0962,58D5,3240,E93A,8693,A4C3,D63A,8C33,0C96,C935,4EB3,583C,B1
2830 DATA 1E61,E011,0E6F,F8E0,1106,1FE1,E011,0E11,1FF1,000F,0F00,E011,0B
2840 DATA 0E11,1F01,0F00,1EE1,F086,0F87,6870,8807,0FF1,7098,071F,C3F0,A1
2850 DATA 220F,000F,7088,078F,88F0,220F,000F,000F,0087,78F0,100F,201E,E1
2860 DATA 1C1A,1816,1411,0F0D,0B09,0503,0122,2120,1E1D,1C1A,1817,1514,EE
2870 DATA 130F,0E0D,2424,2322,2221,201F,1E1D,1D1C,1919,1826,2626,2626,C8
2880 DATA 2626,2525,2525,2523,2323,2828,292A,2A2B,2C2B,2C2D,2D2E,2D2D,CB
2890 DATA 2E2A,2B2C,2E2F,3032,3233,3536,3737,3839,2C2E,3032,3436,3839,B4
2900 DATA 3B3D,3F41,4143,4405,0505,0505,0607,0808,0706,0506,0708,0102,20
2910 DATA 0304,0504,0302,0102,0404,0402,0102,0405,0402,0102,0304,0506,4D
2920 DATA 0708,0108,0706,0608,0700,B0CD,BED9,BFAE,1CD1,B3CF,AABB,1C00,AB
2930 DATA B1C0,D31B,CFD3,B5D8,BED9,B3D5,BB1B,D1AE,BBD9,C09C,00AC,D3B1,22
2940 DATA D9BF,AE9C,1B1B,1BBA,B7BE,1BB5,D5B1,D2CE,D1D6,B7B3,9C00,2C32,63
2950 DATA 2F1B,ADBB,C5D9,B7B3,1BB1,CBAD,BBC5,D9B7,1B2D,282D,2F28,3100,33
2960 DATA 1B1B,C9D8,D9B7,D8BA,AE00,1B1B,1B1B,D1B7,BBB4,1BBB,BBD9,B7FF,2A
2970 DATA B7B1,B71B,B5C4,BED8,BED9,C51B,BBD9,CDBB,D99C,CFD3,C0B0,B71C,36
2980 DATA FF18,1406,1C12,0622,0E06,2A0C,1400,2865,053C,0001,6505,0A76,9E
2990 DATA 0450,7F04,3C00,017F,040A,8704,5065,053C,0001,6505,0A76,0450,61
3000 DATA 5905,0600,0459,0506,0004,5905,0600,1359,0506,0008,6505,0A00,27
3010 DATA 0A96,0314,B403,14D2,0214,4907,1E4E,0608,0001,4E06,5087,0414,78
3020 DATA 7604,1449,071E,4E06,0800,014E,067D,4907,1E4E,0608,0001,4E06,49
3030 DATA 5059,0514,4E06,1449,0750,3D08,1E41,081E,4907,1449,071E,4E06,BA
3040 DATA 0800,014E,0650,8704,1476,0414,4907,1E4E,0608,0001,4E06,7D49,BF
3050 DATA 071E,4E06,0800,014E,0650,5905,144E,0614,4907,503D,081E,4108,4C
3060 DATA 1E49,0714,4E06,64A0,0314,8704,1459,0514,5F05,3C72,0414,7604,A6
3070 DATA 3C87,040A,9803,0AA0,0314,9803,0AB8,033C,0001,B803,0AA0,030A,3C
3080 DATA 9803,1487,040A,7604,3C7F,0414,4907,2859,0528,4E06,64A0,0314,FE
3090 DATA 8704,1459,0514,5F05,3C72,0414,7604,3C87,040A,9803,0AA0,0314,E2
3100 DATA 9803,0AB8,0350,B803,0AA0,030A,9803,1487,040A,7604,3C87,040A,B1
3110 DATA 8704,6401,DABC,140F,0264,0505,6E04,0478,0405,8204,048C,0305,2E
3120 DATA 9603,05A0,0305,AA03,05B4,0204,BE02,0301,DABC,C802,023C,0801,1D
3130 DATA 6403,02B4,0202,02C8,0201,B402,0296,0301,8203,026E,0401,320A,76
3140 DATA 0264,0501,7804,02A0,0301,BE02,0202,4607,034B,0603,4107,033C,7D
3150 DATA 0803,3709,0332,0A03,0232,0A03,3C08,0250,0601,320A,021E,0F02,D8
3160 DATA 02C8,0205,B402,03DC,0205,0139,BE65,050A,8704,0A76,040A,8704,7D
3170 DATA 0A01,45BE,5905,6465,0514,5905,0A4E,061E,6B05,3C76,040A,7604,D2
3180 DATA 5A65,0564,6B05,1465,050A,5905,1E76,0432,6B05,0A76,040A,8704,D1
3190 DATA 5A59,0564,6505,1459,050A,4E06,1E6B,053C,7604,0A76,045A,6505,E2
3200 DATA 646B,0514,6505,0A59,051E,3908,3233,090A,3908,0A41,085A,5905,DD
3210 DATA 6465,0514,5905,0A4E,061E,5405,3C33,090A,3908,5A41,0864,9803,7A
3220 DATA 1476,040A,4E06,1E59,053C,6505,146B,0550,7604,3C39,083C,7604,8F
3230 DATA 287F,043C,3D08,5A49,070A,4108,3C49,0714,4E06,2887,0428,5905,56
3240 DATA 505F,053C,7604,1465,053C,6B05,3C76,0428,7F04,5049,0750,4108,2E
3250 DATA C800,FF00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,C7
```



★Y君は，着がえのとき，Yシャツのソデのボタンをはずすのに「ボーグ・ゲット・オン」と叫びながらはずす猛者です。(東京都板橋区・断我偉王13才)……【編：影さんはコケて立ちあがるとき「ゲットレディ」と叫ぶ。】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用



新しいタイプのパズルゲーム

# 題名の無い宝石取り TURBO



## ★遊びかた

毎度おなじみのテンキーで4方向移動して青く光る宝石(?)を取ってください。ただし，地面に落ちている[1]〜[3]のプレートを取ると歩幅(跳幅)が変わります。このプレートの取りかたが最も重要なポイントでこいつの取りかたしだいで得点をはじめマイキャラの生死すら決まってしまいます。

制限時間は単純計算で999歩！しかし，立ちどまっていても時間は過ぎていきます。また2面からは障害として爆弾登場（決してりんごではない）！

あと，行きずまったときのためにワープがスペース・キーでできます。でも当然時間は減っていきますのであしからず。

## ★プログラムについて

もともとこのプログラムはVAの機能に慣れるために，かなり以前に作ったものの改良版で，それほどのテクはありません。しいて挙げるなら爆発音「ズコ〜ン」にPSG部のエンベロープのかけかたくらいでしょう（FM音源の55番のLFO＋Sコマンド)。でもプログラムの見やすさにはけっこう気を使ったつもりです。デバッグでけっこう楽しました。

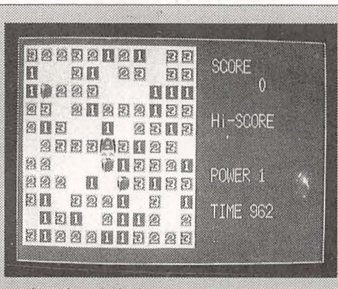
そうそう，プログラムは2部構成なので先に**リスト1**をRUNさせてファイルを作っておいてください。1度やればあとは**リスト2**だけで動きます。ところで誰かデータ圧縮のいい方法知らないかな。ちなみにこのプログラムでは40〜50%くらいのデータを消去(圧縮)しています。だが展開ルーチンが長かったりして…。遅いという人は480行を消すとスピード・アップします。

## ★ゲームの攻略法

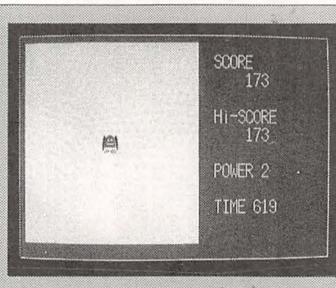
まず，プレートの先読みです。とくに4面あたりになると画面外のプレートを予想(ほとんどカン)しないとできません。また，多くプレートを取っておくと点が高いのではじめのうちはあちこち取りまくるのも手です。またワープは時間があればほとんど使ってもいいでしょう。絶対に爆弾の上には落ちません。

**★参考にしたもの**

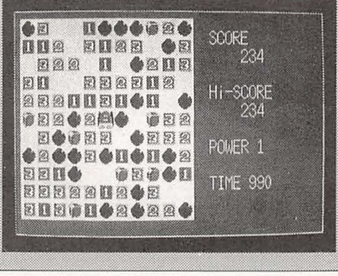
「PC-88VAユーザーズマニュアル…」




▲《写真1》中央にいるキャラが自分。プレートを踏むとその数だけ跳べる




▲《写真2》プレートをうまく使い，すべての宝石を取るとラウンド・クリア




▶《写真3》2面からは爆弾がでてくる。これにさわると当然アウト

CHECKER FLAG

編：なかなか凝ったアイデアのゲームですよ。

Dr.D：プレートの数でジャンプ力が決まるというのは，なかなかユニークなアイデアだな。ジャンプ中のキャラのアニメーションもなかなか味をだしている。スプライトを使ってもおもしろかったかもしれんのお。

編：のりのいいBGMもなかなかいい味だしてますよ!!

Dr.D：上下左右のスクロールもいいゾ!!

★僕，引っ越すんだ。どこだと思う？オーストラリア。でもベーマガは毎月読むよ，影さん!!(東京都大田区・鈴木　卓14才)……【編：むこうに行っても元気でネ！影：本場の「コアラのマーチ」を送ってくれよな!!】

《リスト1》題名の無い宝石取りのキャラクター・データ・リスト

```
10 '████ 初期設定 ████
20 CLEAR:SCREEN WIDTH 4,320,4:SPRITE SCREEN 0
30 OPTION BASE 0:DIM P%(321),D(702),XC(1283),C(1283)
40 '████ メイン ████
50 FOR R=1 TO 8
60 READ MX,MY,DY:X=0:Y=0:CO=0:N=-1
70 FOR I=0 TO DY
80 READ M$:S=0
90 FOR J=0 TO 49
100  D(J+I*50)=VAL("&H"+MID$(M$,J+1,1)):S=VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(S+D(J+I*50)),3))
110 NEXT J
120 READ SUM$:IF VAL("&H"+SUM$)<>S THEN *MATIGAI
130 NEXT I
140 N=N+1:B=D(N):FOR I=0 TO 3
150 IF B MOD 2=1 THEN N=N+1:CO=D(N):B=(B-1)/2 ELSE B=B/2
160 PSET (X,Y),CO
170 X=X+1:NEXT
180 IF X<MX+1 THEN 140 ELSE X=0:Y=Y+1:IF Y<MY+1 THEN 140
190 GET @(0,0)-(MX,MY),P%
200 PUT PATTERN R,P%,4
210 NEXT
220 SAVE PATTERN "HOUSEKI.PAT",ALL
230 END
240 *MATIGAI
250 BEEP:PRINT R;"番目のデータ群の";I+1;"行目が間違っているようです。"
260 PRINT "早いとこなおしてゲームで遊びましょう。":END
270 '████ データ ████
280 '
290 DATA 31,15,4
300 DATA 00015010008220251109508220428035100853024022851100,76
310 DATA 03528022C510A71A71065280226510A71A710C528012651000,BF
320 DATA 0C520035100008512035101701185126A2351000085D2A26A2,A4
330 DATA 351000085D2A2EA2025000080E2A2400178027010427020430,AA
340 DATA 570471340C2001308023001043004043004000000000000000,55
350 '
360 DATA 31,15,5
370 DATA 228001501008230203051109500228A12351A71A71851012EA,A9
380 DATA 2A92511C716710750280F2A2AD2510000652CA0B20AD251351,EA
390 DATA 027116527A20B202C5135147293716526A082FA25155157906,E4
400 DATA 716522082FA251D51719277971E52A3200BA25111721371B52,F1
410 DATA A100A2511000B520C30A30A250000620A30432017404709038,A6
420 DATA 08300100130400130408300100430100234000000000000000,39
430 '
440 DATA 31,15,4
450 DATA 00015010008220251109508220428035100853024022851100,76
460 DATA 03528022C5187414721652802265147B171A71571C52801265,D6
470 DATA 10000C5200B517210087A1512035127008185126A235100008,9F
480 DATA 5D2A26A2351000085D2A2EA2025000080E2A24001780270104,CA
490 DATA 27020430570471340C20013080230010430040430040000000,67
500 '
510 DATA 15,15,3
520 DATA 000027008067400C706744944C70674A97694C70674697694C,105
530 DATA 70674A97694C70674C97694C70674C97694C70674C97694C70,151
540 DATA 674A97A94C70674697C94C706742984C7067400C7027008000,118
550 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000,0
560 '
570 DATA 15,15,3
580 DATA 000027008067500C706752985C7067559749D570E759A79C79,119
590 DATA E570E7595797597F9570E75985597F957067549A79E5706759,169
600 DATA 9729D570E759A79C79E570E759170F9570E75900E57067500C,151
610 DATA 70270080000000000000000000000000000000000000000000,18
620 '
630 DATA 15,15,3
640 DATA 000027008067600C70E76900D670E7691789E670E76967947F,121
650 DATA 9670676996697F96706768947F967067689979E670E769017F,163
660 DATA 9670E76957947F9670E7691789E670E76900D67067600C7027,144
670 DATA 00800000000000000000000000000000000000000000000000,8
680 '
690 DATA 15,15,2
700 DATA 000004240A700A29920570092992720820B927520420692402,BA
710 DATA 20C9280220899202200D92022008042005A04204A408A222A2,BA
720 DATA 001A80004A4000000000000000000000000000000000000000,25
730 '
740 DATA 15,15,2
750 DATA 000007B078008B77B187204BB7B106706B78B0804BB7B10C70,10C
760 DATA E71B77B10C706713B10C706713B10C706713B10C706713B10C,107
770 DATA 70C713B10670C713B10670873B1872003B7800000000000000,B3
```

《リスト2》題名の無い宝石取りのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR
20 '★★★★★★★★★★★★★★
30 '★  題名の無い宝石取り  ★
40 '★★★★★★★★★★★★★★
50 GOSUB 初期設定
60 GOSUB タイトル
70 '
80 GOSUB 事前準備
90 '
100 メインルーチン'▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
110 '=====自分の動き=====
120 KEY0=INP(0):KEY1=INP(1)
130 IF INP(9)=191 THEN GOSUB ワープ
140 X=((KEY0=239)-(KEY0=191))*力:Y=((KEY1=254)-(KEY0=251))*力
150 自横=自横+X:自横=自横+((自横>19)-(自横<0))*20
160 自縦=自縦+Y:自縦=自縦+((自縦>19)-(自縦<0))*20
170 '=====移動 & スクロール=====
180 IF X+Y=0 THEN FOR I=1 TO 999:NEXT:GOTO 280
190 PLAY STOP:SPRITE 1,"C13"
200 FOR I=-7 TO 7:VOICE REG 8,12
210  POW=I*I*27*力:JUMP=I*力
220  SPRITE 1,"S=POW;D=JUMP;"
230  ROLL Y,X:VOICE REG 0,ABS(I)*20
240 NEXT
250 ROLL Y,X:VOICE REG 8,0
260 SPRITE 1,"C0":PLAY ON
270 '=====当たり判定=====
280 ON 場所(自横,自縦)+1 GOTO 380,290,300,310,330,340
290 力=1:GOTO 320
300 力=2:GOTO 320
310 力=3
320 点=点+力:LOCATE 30,7:PRINT 力:GOTO 380
330 FLAG1=1:GOTO 380
340 VOICE REG 8,15:点=点+10:数=数+1:FLAG2=-(数=10):VOICE REG 0,50
350 GOSUB 得点表示
360 VOICE REG 8,0
370 '=====チェック=====
380 場所(自横,自縦)=0:時間=時間-1:FLAG3=-(時間<1)
```



★私の大学には，マスクではなく，眼帯を年がら年じゅうつけている助教授がいる。(東京都板橋区・死海の水18才)……【**影**：な，なに？ショッカーのゾル大佐がそんなとこにいたのか？**編**：古すぎて誰も知らないでしょ。】

```
390 LINE (自横*16,自縦*16)-STEP(15,15),0,BF
400 LOCATE 30,9:PRINT USING "###";時間
410 IF (FLAG1 OR FLAG2 OR FLAG3)=0 THEN メインルーチン
420 PLAY OFF:STOPM:IF FLAG2=1 THEN 面クリア ELSE ゲームオーバー
430 '
440 BGM'▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
450 PLAY BG1$(PLC),BG2$(PLC),"CGCGCGCGCGCGCGCG":PLC=PLC+1+4*(PLC=3)
460 RETURN
470 '
480 得点表示'▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
490 LOCATE 26,2:PRINT USING "######";点
500 IF HI点<点 THEN HI点=点:LOCATE 26,5:PRINT USING "######";点
510 RETURN
520 '
530 ワープ'▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
540 STOPM:ON PLAY(8) GOSUB BGM:PLAY ON
550 PLAY "Q5T170V12O4@17L8RC1&C1.@34","T170V13O5@55L4R8C1&C1.@4","O7V13T170@16L4
R8C1&C1.@58"
560 FOR I=0 TO 60
570 自横=INT(RND(1)*19):自縦=INT(RND(1)*19)
580 IF 場所(自横,自縦)=4 THEN 570
590 X=(自横*16-88):Y=(自縦*16-88)
600  X=X-320*(X<0):Y=Y-320*(Y<0)
610  ROLL TO (X,Y)
620 NEXT
630 時間=時間-50
640 RETURN
650 '
660 面クリア'▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
670 FLAG2=0:CLS 2:SPRITE 1,"N3"
680 LOCATE 5,2:PRINT USING "SCENE ## CLEAR!";面
690 PLAY "V12@23O5T150G4.L16AGA>C1","V8@37T150C4.L16DEG>C1","V12T150L16@4O4CEG>C
<GECL8CCEGEL16CDEDCDEC"
700 点=点+INT(時間/10):面=面+1:GOTO 80
710 '
720 ゲームオーバー'▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
730 SPRITE 1,"C2S30U30C0N2U80":CLS 2
740 PLAY ,"V15@17O2C1.",,"Q6V15O2Y7,0S9M3000O@55L32 CCCC CCCC CCCC CCCCQ8O3C1.Y7
,8"
750 FOR I=1 TO 450
760  COLOR ,,(RND(1)*65535!)
770 NEXT
780 COLOR 2,,44169!
790 LOCATE 3,4:PRINT "GAME  OVER"
800 PLAY "V13@19L8C<BAGFEDC4"
810 FOR I=0 TO 7000:NEXT:COLOR 7
820 GOTO 60
830 '
840 タイトル'▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
850 LOCATE 5,2:PRINT "DAIMEINONAI"
860 LOCATE 3,4:PRINT "   宝石取りGAME     "
870 COLOR INT(RND(1)*15)+1
880 LOCATE 5,9:PRINT "PUSH    KEY!!"
890 IF INP(1)<>127 THEN 870
900 COLOR 7:面=1:点=0:LOCATE 3,4:PRINT SPC(20):LOCATE 5,9:PRINT SPC(15)
910 RETURN
920 '
930 事前準備'▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
940 FOR Y=0 TO 19:FOR X=0 TO 19
950  場所(X,Y)=INT(RND(1)*(3+面+(面>4)*(面-4)))
960  IF 場所(X,Y)>4 THEN 場所(X,Y)=4
970 NEXT:NEXT
980 場所(6,6)=0
990 FOR I=1 TO 10
1000   X=INT(RND(1)*20):Y=INT(RND(1)*20)
1010   IF 場所(X,Y)=5 THEN 1000 ELSE 場所(X,Y)=5
1020 NEXT
1030 LOCATE 5,2:PRINT SPC(16)
1040 FOR Y=0 TO 304 STEP 16:FOR X=0 TO 304 STEP 16
1050  IF 場所(X/16,Y/16)=0 THEN 1070
1060  PUT (X,Y),P%((場所(X/16,Y/16)-1)*258)
1070 NEXT:NEXT
1080 '
1090 STOPM:時間=999:数=0:自縦=6:自横=6:力=1:PLC=0:FLAG1=0:FLAG2=0:FLAG3=0
1100 ROLL TO (8,8):START SPRITE
1110 SPRITE 1,"H176,88C0N1",1:TURN ON SPRITE
1120 GOSUB 得点表示
1130 LOCATE 30,7:PRINT 1:LOCATE 30,9:PRINT "999"
1140 VOICE REG 1,1:ON PLAY(8) GOSUB BGM:PLAY ON
1150 PLAY "Q5T170V12O4L8@34","T170V13O5L4@4","V13@58O7T170L4GGG8G8G"
1160 RETURN
1170 '
1180 初期設定'▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
1190 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,12:DEFINT A-Z
1200 STOPM:OPTION BASE 0:COLOR 7,0,44169!:CLS 3
1210 DIM 場所(19,19),P%(1289):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1220 SPRITE SCREEN 0:SCREEN WIDTH 6,320,4,320,4
1230 BUFFER 0,320,320,4:COMPOSE 1,0,3,2:BUFFER=8:CLS 2
1240 PALETTE MODE 0,,1,0:PALETTE 11,1,0:PALETTE 27,6,0
1250 LINE (0,0)-(319,199),7,B
1260 LINE (7,7)-(184,184),7,B
1270 PAINT (1,1),1,7
1280 BUFFER=0:OUT &H100,&H62
1290 LOCATE 25,1:PRINT "SCORE"
1300 PRINT:PRINT:PRINT SPC(25);"HI-SCORE"
1310 PRINT:PRINT:PRINT SPC(25);"POWER"
1320 PRINT:PRINT SPC(25);"TIME"
1330 LOAD PATTERN "HOUSEKI.PAT",ALL
1340 FOR I=1 TO 5
1350  GET PATTERN I+3,P%((I-1)*258)
1360 NEXT
1370 DEF SPRITE 1 AS 1,2,3
1380 BG1$(0)="C4.DEG4.C4.EG>C4.D4.EGE4C<A4.GE4.D"
1390 BG1$(1)="C4.DEG4.C4.EG>C4.D4.EDRGRC<BAB>C4"
1400 BG1$(2)="O5D4D4EDCDL16CDEDC<AL8GAB>C4E4D4A4G4GAGFEDC"
1410 BG1$(3)="O5C2<C2E4.FE4.DE2D2CR4G16A16GFED"
1420 BG2$(0)="CEGECDEFGAGECDED":BG2$(1)="CDEGCDEFGAGECEG>C<"
1430 BG2$(2)="FFEE>C<BAGFGAB>C<BAB":BG2$(3)="GCECGAGEGEFDCDEF"
1440 RETURN
```

★我が愛機88FRのキーが一つ死んでしまった。しかし，X68Kに買い替えるゾ!!とおどしたら，すぐに直った。
(神奈川県横浜市・浦川博史17才)……【編：影さんのは，いくらおどしてもムダのようですネ!!】

PC-9801シリーズ(N88DISK BASIC(86))用



落ちてくるブロックの絵を合わせろ

# フォーリング・ブロックス

藤田久美子

## ⊙遊びかた

落ちてきたブロックを横一列同じブロックでそろえるように並べていくのです。最下段がそろうと，その列はクリアされ，上のブロックが順次(じゅんじ)つめられてゆきます。6列クリアすれば面クリアです（と言っても，面は変わりません。ブロックの数が増えるだけです)。5面で終わりです。5面は1面の3倍のブロックが落ちてきます。ブロックが画面いっぱいになったらゲーム・オーバーです。

## ⊙操作方法(そうさほうほう)

[2]・[4]・[6]・[8]で自分を動かします。動かしたいブロックの上に自分を合わせて，スペース・キーを押します。すると画面の一番下の棒が黄から赤に変わります。これがブロックを「持った」状態です。もう一度スペース・キーを押すと黄にもどります。これが「放した」状態です。放しているときはブロックの上を動けますが，持っているときは他のブロックを飛び越えることはできません。

ヘルプキーを押すと，そのブロックを消すことができます。ただし，クリアしなければならない列が1列増えますので，使うことはあまりないでしょう。

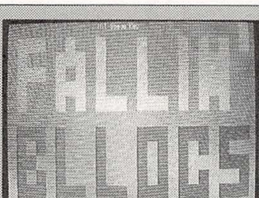
[F･1]キーでも消えます。こちらは列が増えることはなく，最大12回使えます。ただし，12発中のどれか1発は自殺弾です。ブロックがいっぱいになり過ぎて，「座(ざ)して死を待つ」状態になったら使ってください。

4列めからは面の数と同じだけマトリョシカ（人形）が落ちてきます。マトリョシカを一番左下に持ってくると，その列はクリアされます。またマトリョシカは固定することもできます。マトリョシカの上でヘルプキーを押すと，放しても下に落ちなくなります。その後でもまた動かすことはできますが，もう一度ヘルプキーを押すと他のブロック同様消えてしまいます。

ゲーム・オーバーは，新しくブロックを落とせなくなったときですので，マトリョシカを上のほうでふんばらせておくと，その下が空(あ)いてもゲーム・オーバーになりますのでご注意してください。

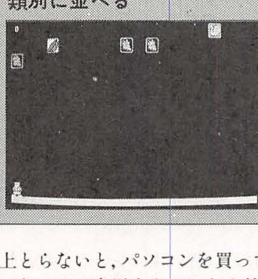
《第1表》変数表

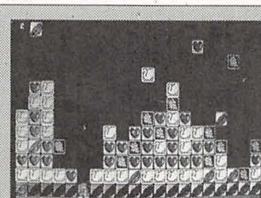
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| MX | 自分の論理X座標 |
| MY | 自分の論理Y座標 |
| BX | 論理X座標のワールドX座標 |
| BY | 論理Y座標のワールドY座標 |
| M(X, Y) | 論理(X, Y)座標のブロックの値 |
| CC(M(X, Y)) | ブロックの値に対応するキャラクター |
| CNTR | カウンタとして使用 |
| RCTR | [F･1]キー用カウンタ |
| MCTR | マトリョシカの残り数 |
| BL | クリアした列の数 |
| MEN | 面の値 |
| ME | ブロックの落下ひん度(ME×5)% |
| MOV. FLG | 「持って」いるか「放して」いるか |




▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート！

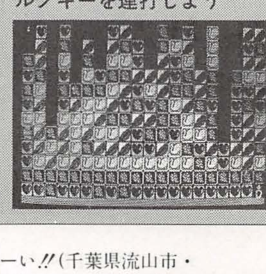
▼《写真2》このように上から降りてくるブロックを種類別に並べる





▲《写真3》1番下の一列がすべてそろうとその1ラインは消えます

▼《写真4》もうこうなっては手のつけようがない。ヘルプキーを連打しよう





★今度の試験で○点以上とらないと，パソコンを買ってもらえないので応援してくださーい!!（千葉県流山市・朝野陽子15才）……【影：なに!! 0点以上とるのなら簡単じゃないか！編：影さんじゃあるまいし○ですよ！】

```
10 SCREEN 0:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT B,C,M,N
20 DIM BX(19),BY(11),M(19,11),C(587),COP(783)
30 GOSUB*MCHARA:CLS 3:CC(1)=1:CC(2)=2:CC(3)=3:CC(4)=4:CC(5)=5:CC(6)=5
40 FOR I=0 TO 19:BX(I)=I*32:NEXT I
50 FOR I=0 TO 11:BY(I)=I*16:NEXT I
60 ON HELP GOSUB*KESU:HELP ON:ON KEY GOSUB*RKEY:KEY(1)ON
70 FOR I=0 TO 7:LINE(0,0)-(25,15),I,BF:GET(0,0)-(25,15),COP(98*I):NEXT I
80 GOSUB *OPENING:RCTR=12:ME=1
90 MEN=1:MCTR=1:MX=0:MY=11:PUT(BX(MX),BY(MY)),C(0):LOCATE 0,0:PRINT BL
100 *MAIN
110 IF M(0,11)<>0 THEN GOSUB*CHECK
120 GOSUB*OTIRU
130 CNTR=0
140 FOR X=0 TO 19
150 IF M(X,0)<>0 THEN CNTR=CNTR+1:GOTO 180
160 IF RND*20>ME THEN GOTO 180
170 M(X,0)=INT(RND*4)+1:PUT(BX(X),BY(0)),C(98*M(X,0))
180 GOSUB*JIBUN:NEXT X:IF BL>3 AND MCTR>0 AND M(19,0)=0 THEN M(19,0)=5:PUT(BX(19
),BY(0)),C(98*5):MCTR=MCTR-1
190 IF CNTR=20 THEN GOSUB *GOVER
200 GOTO *MAIN
210 *OTIRU
220 FOR Y=11 TO 1 STEP -1:FOR X=0 TO 19
230 IF M(X,Y)<>0 THEN GOTO 260
240 IF MOV.FLG=1 THEN IF X=MX AND Y-1=MY THEN 260
250 IF M(X,Y-1)>0 AND M(X,Y-1)<6 THEN SWAP M(X,Y),M(X,Y-1):PUT(BX(X),BY(Y)),C(98
*M(X,Y)):PUT(BX(X),BY(Y-1)),C(98*CC(M(X,Y)))
260 GOSUB*JIBUN:NEXT X:NEXT Y
270 RETURN
280 *CHECK
290 IF M(0,11)>=5 THEN GOTO 350
300 CNTR=0
310 FOR X=1 TO 19:IF M(X,11)=M(0,11)THEN CNTR=CNTR+1
320 NEXT X
330 IF CNTR=19 THEN GOTO 350
340 RETURN
350 FOR X=0 TO 19
360 IF M(X,11)<>0 THEN PUT(BX(X),BY(11)),C(98*CC(M(X,11))):M(X,11)=0
370 NEXT X:IF MOV.FLG=1 AND MY=11 THEN MOV.FLG=0:COLOR=(6,6)
380 BL=BL+1:IF BL=6 THEN BL=0:GOTO*MCLR
390 LOCATE 0,0:PRINT BL:RETURN
400 *MCLR
410 FOR X=0 TO 19:PUT(BX(X),BY(0)),C(98*MEN),PSET:NEXT X
420 IF MEN=5 THEN GOTO *GEND
430 FOR Y=0 TO 11:ROLL -16:FOR X=0 TO 19:M(X,Y)=0:NEXT X:NEXT Y:MEN=MEN+1:MCTR=M
EN:MX=0:MY=11:PUT(BX(MX),BY(MY)),C(0):ME=ME+.5
440 LINE(0,192)-(639,199),6,BF:LOCATE 0,0:PRINT BL:GOTO *MAIN
450 *JIBUN
460 IF INKEY$=" "THEN GOTO 530
470 IF INP(&HE0)=&HFB THEN GOTO 560
480 IF INP(&HE1)=&HFE THEN GOTO 570
490 IF INP(&HE0)=&HEF THEN GOTO 580
500 IF INP(&HE0)=&HBF GOTO 590
510 RETURN
530 IF MOV.FLG=1 THEN MOV.FLG=0:COLOR=(6,6):RETURN
540 IF M(MX,MY)<>0 THEN MOV.FLG=1:COLOR=(6,2)
550 RETURN
560 NMY=MY+1:NMX=MX:GOTO 600
570 NMY=MY-1:NMX=MX:GOTO 600
580 NMY=MY:NMX=MX-1:GOTO 600
590 NMY=MY:NMX=MX+1
600 IF NMY<0 OR NMY>11 OR NMX<0 OR NMX>19 THEN RETURN
610 IF MOV.FLG=0 THEN GOTO 640
620 IF M(NMX,NMY)<>0 THEN RETURN
630 PUT(BX(MX),BY(MY)),C(98*CC(M(MX,MY))):SWAP M(MX,MY),M(NMX,NMY):PUT(BX(NMX),B
Y(NMY)),C(98*CC(M(NMX,NMY)))
640 PUT(BX(MX),BY(MY)),C(0):MY=NMY:MX=NMX:PUT(BX(MX),BY(MY)),C(0)
650 RETURN
660 *GOVER
670 BEEP:FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 19:M(X,Y)=0:NEXT X:NEXT Y
680 CLS 3:LOCATE 34,12:PRINT"[ GAME OVER ]":FOR T=0 TO 5000:NEXT T:RETURN 80
690 *MCHARA
700 LOCATE 34,12:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ"
710 RESTORE *C.DATA
720 FOR I=0 TO 587:READ CH$:C(I)=VAL("&h"+CH$):NEXT I
730 RETURN
740 *KESU
750 IF M(MX,MY)=0 THEN RETURN
760 IF M(MX,MY)=5 THEN M(MX,MY)=6:GOTO 790
770 BL=BL-1:LOCATE 0,0:PRINT BL
780 PUT(BX(MX),BY(MY)),C(98*CC(M(MX,MY))):M(MX,MY)=0
790 IF MOV.FLG=1 THEN MOV.FLG=0:COLOR=(6,6)
800 RETURN
810 *RKEY
820 IF M(MX,MY)=0 THEN RETURN
830 IF RND*RCTR<1 THEN *GOVER
```



★ソーサリアンのレコードが当たった，ラッキー！プレイヤーも当たるともっとラッキー！プレイヤーをください。(岩手県三戸市・柏原直樹16才)……【影：プレイヤーも持たずレコードの懸賞に応募するとは…。】

```
840 RCTR=RCTR-1:GOTO 780
850 *OPENING
860 CLS 1
870 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,5):NEXT I
880 LINE(624,0)-(639,199),5,BF:LINE(0,192)-(623,199),5,BF
890 RESTORE 950:FOR Y=0 TO 11:READ OP$
900 FOR X=1 TO 24:BC=VAL(MID$(OP$,X,1)):PUT((X-1)*26,Y*16),COP(98*BC):NEXT X:NEX
T Y
910 FOR CO=1 TO 30:READ C1,C2:COLOR=(C1,C2):FOR T=0 TO 150:NEXT T:NEXT CO
920 FOR T=0 TO 1000:NEXT T:COLOR=(6,6):COLOR=(7,7):LOCATE 30,0:PRINT"Hit Space K
ey "
930 IF INKEY$=" "THEN CLS 3:FOR I=0 TO 4:COLOR=(I,I):NEXT I:LINE(0,192)-(639,199
),6,BF:RETURN
940 GOTO 930
950 DATA"444444443002000200300057","477744743722272227370757"
960 DATA"474447773712171217377751","477747473712171217377701"
970 DATA"474447773711171117377701","474427372777277727372711"
980 DATA"500222322242224222322211","566626302600266626662666"
990 DATA"563626302655263626462600","566116355655563606444666"
1000 DATA"563616300600063606464446","566616665666066656664666"
1010 DATA 2,0,1,0,4,0,2,5,4,5,7,0,2,0,3,0,7,5,6,0
1020 DATA 4,0,0,0,1,5,7,0,0,5,1,0,2,5,0,0,7,5,0,5
1030 DATA 5,0,0,0,6,5,4,5,3,5,5,5,1,5,6,0,0,5,7,0
1040 *GEND
1050 RESTORE 1110
1060 FOR Y=0 TO 11:ROLL -16:FOR X=0 TO 19:M(X,Y)=0:NEXT X
1070 READ XMAX:IF XMAX>0 THEN FOR X=1 TO XMAX:READ XX:PUT(BX(XX),0),C(98*5):NEXT
 X
1080 NEXT Y
1090 FOR T=0 TO 2000:NEXT T
1100 CLS 3:FOR T=0 TO 2000:NEXT T:GOTO 80
1110 DATA 0,0,13,0,1,2,3,4,5,7,8,12,14,15,16,17
1120 DATA 15,0,1,2,3,4,5,7,8,11,12,14,15,16,17,18
1130 DATA 11,0,1,7,8,10,11,12,14,15,17,18
1140 DATA 15,0,1,2,3,4,5,7,8,10,11,12,14,15,17,18
1150 DATA 15,0,1,2,3,4,5,7,8,9,11,12,14,15,17,18
1160 DATA 11,0,1,7,8,9,11,12,14,15,17,18
1170 DATA 15,0,1,2,3,4,5,7,8,11,12,14,15,16,17,18
1180 DATA 13,0,1,2,3,4,5,7,11,12,14,15,16,17,0,0
1190 *C.DATA
1200 '-------------------------ジブン-------------------------------------------
1210 DATA   20,  10,   0,   0,7f00,  fe,7f00,  fe,   0,   0,7f00,  fe,7f00,  fe
1220 DATA    0,   0,7f00,  fe,7f00,  fe,3b00,  dc,3b00,  dc,3b00,  dc,1f00,  f8
1230 DATA 1f00,  f8,1f00,  f8,   0,   0,ff01,80ff,c001,8003,   0,   0,ff07,e0ff
1240 DATA fe07,e07f,   0,   0,7f07,e0fe,7e07,e07e,   0,   0,7f07,e0fe,7e07,e07e
1250 DATA    0,   0,7f07,e0fe,7f07,e0fe,7f00,  fe,   7,e000,   0,   0,   3,c000
1260 DATA 7f03,c0fe,7f03,c0fe,   1,   0,ff00,  ff,ff01,  ff,   0,   0,ff01,80ff
1270 DATA ff01,80ff,fc1f,f83f,5415,a82a,   0,   0,f83f,fc1f,a82a,5415,   0,   0
1280 '----------------------------ブロック 1-------------------------------------
1290 DATA   20,  10,ff3f,fcff,ff3f,fcff,ff3f,fcff,ffff,ffff, 3e0, 700, 3e0, 700
1300 DATA ffff,ffff,c4c1,f383,c4c1,f383,ffff,ffff,e0cf,bb7f,e0cf,fb7f,fffb,ffff
1310 DATA f1da,bbf3,f1da,fbff,ffef,ffff,f3dc,7bef,f3dc,fbff,ffef,ffff,c3d1,fbdc
1320 DATA c3d1,fbff,ffff,ffff,c7c3,fbbb,c7c3,fbff,ffff,ffff,87c7,9bb7,87c7,fbff
1330 DATA ffff,ffff,8fc7,73ef,8fc7,f3ff,ffff,ffff,ffc7,e3fc,ffc7,e8ff,ffff,ffff
1340 DATA ffc3, 3ff,ffc3, 3ff,ffff,ffff,7fc0,63f8,7fc0,63f8,ffff,ffff,  de,d300
1350 DATA   de,d300,ffff,ffff,  e0, 700,  e0, 700,ff3f,fcff,ff3f,fcff,ff3f,fcff
1360 '----------------------------ブロック 2-------------------------------------
1370 DATA   20,  10,   0,   0,ff3f,fcff,   0,   0,ff1f,f8ff,  e0, 700,ff1f,f8ff
1380 DATA  73c,3ce0,78c1,c30f, 73c,3ce0, 130, c80,feca,f35f, 130, c80,  20, 400
1390 DATA fed5,fbbf,  20, 400,  20,8400,ffcb,fbff,  20,8400,  20,8401,ffd5,fbff
1400 DATA   20,8401,  30, c01,ffcb,f3ff,  30, c01,  30, c03,ffc5,f3ff,  30, c03
1410 DATA   38,1c00,ffc2,e3ff,  38,1c00,  3c,3c00,5fc1,c3ff,  3c,3c00,  3f,fc00
1420 DATA afc0, 3ff,  3f,fc00,c03f,fc03,15c0, 3fc,c03f,fc03,fc3f,fc3f, 2c0, 380
1430 DATA fc3f,fc3f,ff1f,f8ff,  e0, 700,ff1f,f8ff,   0,   0,ff3f,fcff,   0,   0
1440 '----------------------------ブロック 3-------------------------------------
1450 DATA   20,  10,ff3f,fcff,ff3f,fcff,   0,   0,  e0, 700,7ce0, 700,   0,   0
1460 DATA  3c0, 3c0,c3cf, 3c0,   0,   0,77c0, 3e0,f3c0, 3e0,   f,   0,ffc1, 3fc
1470 DATA f8c0, 31c,  3c,   0,ffc7, 3fe,3bc6, 3be,  38,   0,ffcf, 3fe,83c7, 3de
1480 DATA    0,   0,ffcf, 3fc,f8c0, 300,   0,   0,ffc1, 3ff,7dc0, 3ef,   0,   0
1490 DATA ffc1,83ff, 1c1,83e7,   0,   0,ffc3, 3ff,fec1, 330,   0,   0,ffc3,c3ff
1500 DATA 1fc0,c37d,   0,   0,3ec0,e3ff,  c0,e33d,   0,   0,  c0,c373,  c0, 300
1510 DATA    0,   0,  e0, 700,  e0, 700,   0,   0,ff3f,fcff,ff3f,fcff,   0,   0
1520 '-------------------------ブロック 4-------------------------------------
1530 DATA   20,  10,   0,   0,   0,   0,ff3f,fcff,ff1f,c8ff,ff1f,c8ff,ffff,cfff
1540 DATA ff3f, cf0,ff3f, cf0,ffff, ff0,ff3f, 4c0,ff3f, 4c0,ffff,97c7,ff3f,   0
1550 DATA ff3f,   0,ffff,7b3f,f03f,   0,f03f,   0,f0ff,fbfe,c03f,   0,c03f,   0
1560 DATA cfff,fbf9,  3f,   7,  3f,   0,3fff,fbe0,  3e,801f,  3e,   0,fffe,7b80
1570 DATA   3c,841f,  3c, 400,fefd,7760,  38,cc0f,  38, c00,f9fb,2ff0,  20,dc1f
1580 DATA   20,1c00,e7e7,1fe0,   0,3c3c,   0,3c00,1fdf,3fc0,   0,fc03,   0,fc03
1590 DATA ffdc,ffc3,   0,f83f,   0,f83f,  e0,ff3f,   0,   0,   0,   0,ff3f,fcff
1600 '---------------------------------マトリョシカ-------------------------------
1610 DATA   20,  10,   0,   0,7f00,  fe,   0,   0, 100,  80,e100,  87, 100,  80
1620 DATA  700,  e0,c700,  e3, 700,  e0,3b00,  dc,fb00,  df,3b00,  dc,1e00,  78
1630 DATA ff00,  ff,1e00,  78, 700,  e0,7f00,  fe, 700,  e0,   0,   0,ff01,80ff
1640 DATA    0,   0, 700,  e0,ff03,c0ff, 700,  e0,ec00,  37,2f03,c0f4,fe00,  7f
1650 DATA f003,c00f,7300,  ce,fc03,c03f,8001,8001,7900,  9e,f601,806f,8001,8001
1660 DATA 7e00,  7e,c101,8083,8001,8001,7900,  9e,f601,806f,f000,   f,3100,  cc
1670 DATA fe00,  3f,e0cc,  37,2f00,  f4,fe00,  7f,7f00,  fe,1f00,  f8,7f00,  fe
```



★読者諸君！この地名が読めるかな？①常成②六手③馬登④山高原，以上。これは僕が住んでいる地区の地名です。(千葉県君津市・**高橋克利19才**)……【**影**：私は読めるんだけど，言うとおもしろくないからやめよう。】

S1用




何！S1にゼビウスが登場!?

# ゼーベス

ブラックSun



**実験レポート**

ここにS1のハードウエア実験をを行なう。

## 目的

最近S1のプログラムの質が低下してきたのに気づき，レベルアップの必要性を感じた。ハード特性を生かしたゲームを作り，S1の機能を知ってもらうため，急拠，1ドット・スクロール・ゲームを試作してみた。

## 理論

S1では3系列同時アクセスといってPEEK,POKE 1回でRGB各プレーンを同時にアクセスする機能がある。これをスクロールに使うと1秒間に約20ドット位スクロールできる。

## リスト

**リスト1**は背景&キャラクター作成ルーチン，**リスト2**はメイン・プログラム（BASIC＋マシン語）である。マシン語ルーチンはBASICのDATA文中にありBASICで打ち込める。また，**リスト2**にはデータ・チェック・ルーチンがあり，データの打ちまちがいがあると反応しストップする。

## ゲーム方法

① 紫色のエネルギー弾をよけつつ，スクロールする画面の中の青い敵基地を，破壊するゲームである。

② 自機の動きは[8][2][4][6]キーで上下左右，自機前方にあるのが照準で，スペース・キーでミサイルが投下できる。

③ 照準で敵基地をとらえたとき，ミサイルを投下することができる。

④ 飛来するエネルギー弾が多数あり，これに当たると右の赤いシールド・ゲージが減る。シールドが0になるとゲーム・オーバーになる。

⑤ エネルギー弾に当たらず連続して一定数敵基地を破壊すると1レベルクリアとなる。次レベルでは少しむずかしくなり，高次レベルではエネルギー弾が多数に増える。

⑥ ゲーム・オーバー後，[C]キーを押すと前ゲームのレベルからはじめること（コンティニュー）ができる。

⑦ 地中にはソルがうまっているところがある。たまに何もないのに爆発するのがそれである。

⑧ なお，[ESC]キーでポーズがかかる。

## プログラムの説明

**リスト2**の100行はメモリ・アクセスするときのデータ破壊の危険性をなくすため，わざわざDATA文にしてチェックしている。

マシン語部はそまつで見られると恥ずかしいので，着物をきせてある。

## 考察

1ドット・スクロールには成功した。このゲームのスピードを見ると，S1でもゼビウスが作れたように見える。

S1では3画面の重ね合わせができ，これを利用した結果，比較的短いリストですんだ。よけいなものをつけず，シンプル・イズ・ベストに徹したからだ。BASIC部を改造し，派手にするのが読者の今後の課題だ。

## 感想

空中攻撃がないのでおもしろさが半減したようだ。投稿者のみなさん，S1ではこんなことができるのです。みんなもっとがんばりましょう。

**参考**

『女神転生』『ゼビウス』

**以上レポート終わり**

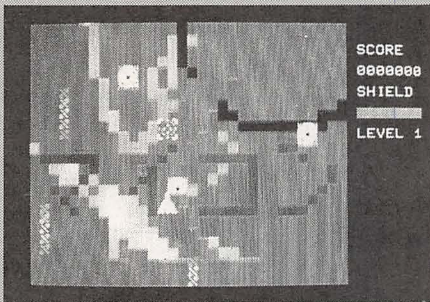
CHECKER FLAG

Dr.D：おや？ゼビウスではないか？すごい。

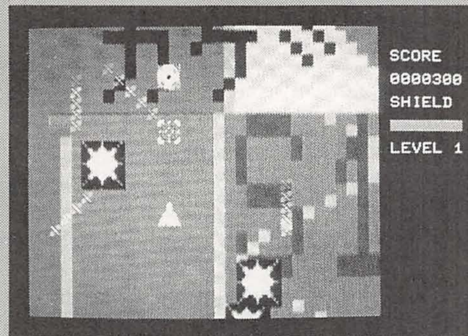
編：最近S1の投稿が減ってきて，困っていたところに，この作品ですよ。まだまだS1も負けてはいないですね。

Dr.D：1ドット・スクロールに挑戦したということじゃが，みごとに成功したようだな。リストもなかなか短くまとまっているようだし…。つぎは，どんな実験レポートかな？

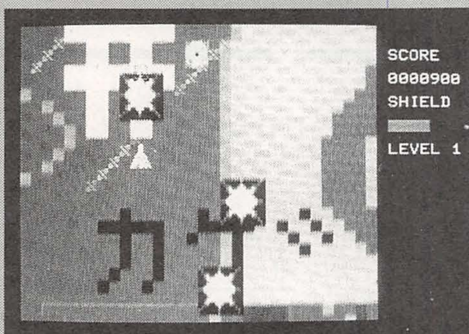
★ベーマガを読んでいると，ナイコン族に近い僕でも，パソコンに強くなれる。こんなベーマガを僕は大好きです。毎月買いますので，みなさん，がんばってね。（静岡県沼津市・**私は僕15才**）……【**一同：オス。**】




▲《写真1》1ドットのスクロール・ゲームだ。なかなかいい




▲《写真2》地上物はミサイル投下で破壊できるぞ。とにかく進め




▲《写真3》ソルもどきもあるらしいから，捜してみなさい




▲《写真4》シールドがなくなると，ゲーム・オーバーだ

《リスト1》背景&キャラクター作成プログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:LOCATE 18,10:PRINT "WAIT"
20 '
   ****************        ﾊｲｹｲ MAKE(ｶｲｿﾞｳ ｶﾉｳ;ｺﾞｼﾞﾕｳﾆﾄﾞｳｿﾞ)        ******************
*
30 CLEAR,&HB000:DEFMAP=1:SCREEN 0,0:LINE(0,0)-(64,128),PSET,4,BF
40 CIRCLE(20,10),40,6,,,3 :PAINT(20,10),1,6
50 FOR A=0 TO 128:PSET(55-A/2+SIN(A*.4)*10,A),6:NEXT
60 CIRCLE(50,120),30,6,,,2 :PAINT(50,120),5,6
70 CONNECT(0, 50)-(70, 80)-(80, 70)-(0, 50),3:PAINT(30,60),3,3
80 CIRCLE(10,80),10,0:CIRCLE(50,40),20,0:SYMBOL(18,0),"S1",1,2,2,PSET
90 FOR B=0 TO 6:FOR A=0 TO 128:PSET(5+B+A/2+SIN(A*.2)*10,A),1:NEXT:NEXT
100 SYMBOL(0,50),"ﾏｲｺﾝ",,,2,PSET:SYMBOL(0,100),"#",2,2,7,PSET
110 SYMBOL(6,120),"ｶｹﾞ",1,1,0,PSET
120 '
130 ADR=&HB000:FOR B=127 TO 0 STEP -1:FOR A=0 TO 31:POKE ADR,POINT(A,B):ADR=ADR+
1:NEXT:PLAY "MFL64N"+RIGHT$(STR$(B/90+1),1):NEXT
140 FOR A=0 TO 255:ADR=&HCE00+A*2:POKE ADR,RND*50+20:POKE ADR+1,RND*26+2:NEXT
150 '
   ******************              CHARACTER MAKE              ************************
*
160 IG$( 1 )="0102030303020709","010302020203070E","010303030303070E"
170 IG$( 2 )="8000808080000080","808000000080C060","80C0C0C0C0C0E070"
180 IG$( 3 )="1A1C38286848C080","1D1B3F3D7D79F1D1","1D1B3F3F7F7FFFDB"
190 IG$( 4 )="4020004040607010","B0D0F0E8E8ECF492","B8D8FCFCFEFEFFDB"
200 IG$( 5 )="0001000C10110044","70F0C0C100010014","70F1C0C000000040"
210 IG$( 6 )="0080003008880022","0E0F038300800028","0E8F030300000002"
220 IG$( 7 )="440011100C000100","14000100C1C0F070","40000000C0C0F170"
230 IG$( 8 )="2200880830008000","2800800083030F0E","020000000303 8F0E"
240 IG$( 9 )="A8409C3FBE381810","AF5FA347CFDFFEFC","071F23474FDFFEFC"
250 IG$( 10 )="1502393C1D0C0000","F5FAC5C0E1F27E3E","E0F8C4C2E2F37F3F"
260 IG$( 11 )="000030B83C9C40A8","FCFECFC743A347A8","FCFECF4743231F07"
270 IG$( 12 )="00000C1D38310215","3E7CF0E1C0C18215","3F7FF3E2C6CCF8E0"
280 IG$( 13 )="8141333F1F1F3FFF","000001130F0F1F3F","0000000000000000"
290 IG$( 14 )="020498F8F0F0F8FE","00000090E0E0F0F8","0000000000000000"
300 IG$( 15 )="3F1F1F3F33418100","1F0F0F1301000000","0000000000000000"
310 IG$( 16 )="F8F0F0F898040200","F0E0E09000000000","0000000000000000"
320 IG$( 128 )="67FDFB766EDFBFE7","0042241818244200","074F271A58E4F2E0"
330 LOCATE 10,10:PRINT "L I S T  1   E N D"
```

《リスト2》ゼーベスのメイン・プログラム・リスト

```
10 IF PEEK(&HC000)<>&H17 THEN 420
20 '
   ********************              SHOKI SETTEI              *********************
*
30 SCREEN0,1,1:COLOR,,0:FOR A=0 TO 7:SYMBOL(A*8,0),CHR$(&HFE),,,A:NEXT
40 COLOR,,1:FOR A=9 TO 12:SYMBOL(A*8-8,0),CHR$(A):NEXT :LV=1
50 SYMBOL(96,0),CHR$(13)+CHR$(14),2,2:SYMBOL(96,16),CHR$(15)+CHR$(16),2,2
60 COLOR,,1:SCREEN,0:WIDTH40 :DEFMAP=1:POKE &HFFE0,4:COLOR 7,,0
70 LOCATE 33,2:PRINT "SCORE":LOCATE 33,6:PRINT "SHIELD"
80 LOCATE 33,4:PRINT "0000000";:COLOR 2:LOCATE 33,8:PRINT "■■■■■■■■";
90 D=7:RESTORE:READ DIE,CLR,SCR,MAX,TEN,BUF,SPA
100 IF LV<2 THEN POKE MAX,4
110 FOR A=0 TO 6:POKE TEN+A,&H30:NEXT
120 FOR A=0 TO 15:ADR=BUF+A*6:POKE ADR,10:POKE ADR+1,&H40:POKE ADR+2,0:NEXT
130 LINE(0,0)-(511,200),PSET,4,BF,&H5555
```



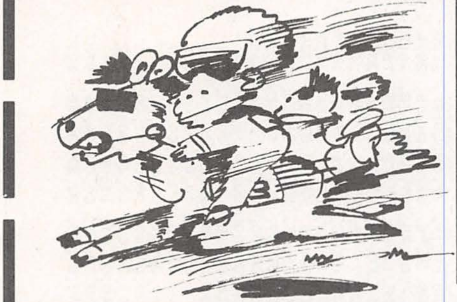
★1988年の8月号がほしいのですが，どうやったら手に入りますか？（千葉市・ぎんちょ14才）……【編：バックナンバーは，本屋さんに注文すると手に入ります。送料もかからないので一番いいと思います。よろしく。】

```
140 GOSUB 390:FOR A=0 TO 50 :EXEC SCR:NEXT
150 COLOR 7:LOCATE 33,10:PRINTUSING "LEVEL##";LV;
160 '
   ******************            MAIN LOOP             ******************
*
170 COLOR,,1: LOCATE 0,0:PRINT " ";:EXEC &HC000
180 IF PEEK(DIE)=1 THEN D=D-1:FOR A=D+1 TO 7:LOCATE 32+A,8:PRINT " ";:NEXT:BEEP:
IF D=0 THEN 210 ELSE 170
190 IF PEEK(CLR)=1 THEN 310
200 '
   ******************            GAME OVER             ******************
*
210 COLOR,,0:FOR A=0 TO 24:LOCATE 0,A:PRINT SPC(32);:NEXT:POKE &HFFE0,&H44
220 ADR=PEEK(SPA)*256+PEEK(SPA+1)-&H4000:Y=INT(ADR/40):X=ADR-Y*40:X=X-1:Y=Y-2
230 COLOR,,1:SYMBOL(X*8,Y*8),CHR$(13)+CHR$(14),2,2:SYMBOL(X*8,Y*B+16),CHR$(15)+C
HR$(16),2,2:COLOR,,0
240 COLOR,,0:SYMBOL(20,50),"GAME OVER",3,4,2,PSET:
250 COLOR 7:LOCATE 8,10:PRINT "G A M E  O V E R"
260          LOCATE 9,13:PRINT  "START    [ SPC ]"
270          LOCATE 9,15:PRINT  "CONTINUE [ C ]"
280 FOR A=0 TO 32:I$=INKEY$:NEXT:GOSUB 380
290 FOR A=0 TO 20:EXEC SCR:NEXT:I$=INKEY$
300 IF I$=" " THEN LV=1:GOTO 60 ELSE IF I$="C" THEN 60 ELSE 290
310 '
   ******************              CLEAR               ******************
*
320 COLOR,,0:SYMBOL(20,50),"LEVEL"+STR$(LV)+" CLEAR",2,2,7,PSET:COLOR,,1
330 GOSUB 390:FOR A=0 TO 100:EXEC SCR:NEXT:POKE CLR,0:IF LV<16 THEN LV=LV+1
340 IF LV>4 THEN POKE MAX,LV-1
350 D=7:COLOR 2:LOCATE 33,8:PRINT "■■■■■■■";:COLOR 7
360 GOTO 150
370 '
   ******************              MUSIC               ******************
*
380 PLAY "MBT200L804 CCCCCCCCD+R8R8 DR8 C+ R8CC03A+04CR8R8R8R803A+R804C","T200L8
04 FFFFFFFFG+R8R8 GR8 F+ R8FF  D+  FR8R8R8R8  D+R8 F":RETURN
390 FOR A=1 TO 4:PLAY "T200MBL8AFD  L4A+L8FDA+ B+FD L4A+L8FDA+":NEXT:RETURN
400 '
   ******************            DATA READ             ******************
*
410 ADR=&HC000:FOR B=0 TO 72:ADD=0:PRINT 5000+B*10;" DATA ";:FOR A=0 TO 15:P=PEE
K(A+B*16+ADR):ADD=ADD+P:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(P),2);",";:NEXT:PRINT ADD:NEXT:STO
P
420 RESTORE:ADD=0:FOR A=1 TO 7:READ X:ADD=ADD+X:NEXT:PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐﾁｭｳ"
430 READ X:IF X<>ADD THEN PRINT "ｻｲｼｮ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｷﾞｮｳ ｶﾞ ﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾙ":BEEP:STOP
440 ADR=&HC000:FOR B=0 TO 72:ADD=0:FOR A=0 TO 15:READ X$:X=VAL("&H"+X$):ADD=ADD+
X:POKE ADR+A+B*16,X:NEXT
450 READ X:IF X<>ADD THEN PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｳﾁﾏﾁｶﾞｲ IN";500+B*10:BEEP:STOP
460 PRINT ".";:NEXT :PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｳﾁﾏﾁｶﾞｲ ﾅｼ "
470 EXEC &HC47B:PRINT "RUN ｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
480 '
   ******************              DATA                ******************
490 DATA &HC3DD,&HC3EC,&HC027,&HC3E8,&HC474,&HC414,&HC3DB, 350267
500 DATA E8,FC,9A,72, D6,EB,FE,86, 72,8F,E8,FE, D5,E8,FF,50, 3109
510 DATA E8,FF,0C,E8, FE,B2,E8,FE, 3B,E8,FD,3E, 49,3C,22,D9, 2639
520 DATA FA,49,3C,13, DB,22,C6,EB, FF,FB,E8,FF, B2,C6,01,3C, 2512
530 DATA 2B,71,FF,FF, EF,71,DF,FF, CC,36,4F,FF, 09,3C,2C,3B, 2260
540 DATA F8,A7,CB,BF, 31,3C,10,13, 3A,CE,54,79, F8,48,01,DF, 1966
550 DATA 79,F0,48,01, DE,A0,CA,BF, 59,3F,59,59, 58,7A,A3,3E, 1974
560 DATA DF,D9,0A,09, 3C,2C,A3,3B, F8,08,3C,2C, D9,F4,CC,36, 1864
570 DATA AF,FF,E0,CF, 7B,F0,02,3C, 2B,C6,39,38, 08,3C,29,31, 1798
580 DATA 3C,10,09,3C, 29,3B,F8,A7, EF,51,3A,09, 3C,29,A5,3B, 1372
590 DATA F8,A7,51,3A, 09,3C,29,A5, 79,DF,C2,39, D7,C2,CF,74, 2156
600 DATA 09,3C,29,79, DF,C2,39,D7, C2,CE,54,39, DF,59,7F,58, 1988
610 DATA 5F,A5,D9,06, 85,3C,29,09, 3C,29,3E,FF, D9,3B,C6,B0, 1746
620 DATA 3C,28,80,3C, 27,49,00,1F, 7E,73,D9,F6, 49,00,1F,D5, 1452
630 DATA 04,7E,73,D8, 08,7E,72,D9, FC,85,3C,27, 7E,32,D9,FC, 2055
640 DATA 83,3C,27,7E, 48,D9,FC,85, 3C,28,7E,41, D9,FC,83,3C, 1981
650 DATA 28,7E,7F,D9, FC,83,3C,1D, 49,00,37,D5, F7,79,BB,48, 1950
660 DATA 00,1F,E9,FF, FF,C6,49,3C, 26,44,3C,28, 7E,E1,D5,F8, 2123
670 DATA 7E,FE,D4,FC, 48,3C,26,49, 3C,25,44,3C, 27,7E,E7,D5, 1921
680 DATA F8,7E,F6,D4, FC,48,3C,25, 49,3C,25,39, D7,C2,04,3C, 1953
690 DATA 26,76,BF,02, 3C,24,C6,41, 3C,24,59,7B, D4,EF,59,FE, 1810
700 DATA D4,F3,59,77, D7,D4,F8,59, 77,D6,D4,FD, DF,FC,83,3C, 2891
710 DATA 22,33,FF,FF, 12,7B,12,77, D7,CF,76,01, 17,12,7B,12, 1596
720 DATA 77,D7,C6,41, 3C,24,33,FE, FD,12,7B,33, FC,FB,12,77, 2083
730 DATA D7,CF,76,01, 17,33,FA,F9, 12,7B,33,F8, F7,12,77,D7, 2153
740 DATA C6,49,3C,1F, D9,AC,71,FF, FF,49,3C,20, CF,79,49,3C, 2000
750 DATA 21,BF,74,F0, 7B,F8,B7,31, 3C,10,EF,51, 39,CE,56,DF, 2151
760 DATA F7,49,3C,21, 7E,F7,D5,FD, CE,DD,59,5B, 58,7B,59,DE, 2381
770 DATA 58,FE,83,3C, 21,49,3C,21, 7E,EF,D9,E4, 71,31,FF,09, 1968
780 DATA 3C,1E,A7,B0, 76,FF,CF,74, 13,7B,48,3C, 1F,08,3C,20, 1534
790 DATA 80,3C,21,83, 3C,1E,C6,C6, C6,85,3C,1F, C6,49,3C,1D, 1620
800 DATA D8,A0,80,3C, 1D,31,3C,10, 71,FF,FF,49, 3C,25,39,D7, 1783
810 DATA C2,02,3C,1A, CF,74,49,3C, 26,CF,79,CF, 76,00,EF,59, 1757
820 DATA 7B,09,01,DA, 59,FE,49,01, DA,B2,D8,F5, 7E,AA,D8,F9, 2386
830 DATA 7E,55,D8,FD, DF,F4,A2,D8, DF,3E,AA,D8, E3,7E,55,D8, 2850
840 DATA E7,79,FD,72, CF,E8,FF,6D, E8,FE,7E,83, 3C,12,49,3C, 2476
850 DATA 12,4E,3C,11, D9,FC,83,3C, 13,49,DF,EE, 79,FF,48,01, 1835
860 DATA D7,49,3C,18, D8,F1,85,3C, 18,D9,F6,B0, 39,F6,08,00, 1996
870 DATA 1A,48,00,1B, C6,31,3C,10, 80,3C,1C,80, 3C,1B,49,3C, 1012
880 DATA 1C,7B,F8,B7, 51,39,CF,76, DF,F3,49,3C, 1C,39,DF,C2, 2146
890 DATA 39,D7,C2,CF, 74,49,3C,25, 7F,F7,39,F7, C2,04,3C,1C, 1923
900 DATA 3B,F8,A7,EF, 51,3A,49,3C, 25,7F,F7,39, F7,C2,04,3C, 1958
910 DATA 1C,79,DF,C2, 39,D7,C2,CE, 54,49,3C,26, B5,CE,59,59, 2058
920 DATA 7B,58,5B,59, FE,58,DE,59, FD,58,DD,59, FC,58,DC,83, 2386
930 DATA 3C,1C,49,3C, 1C,7E,DF,D9, 5A,C6,B0,39, F9,08,00,1A, 1619
940 DATA 48,00,1B,79, 15,39,F8,08, 00,1A,48,00, 1B,79,FB,39, 1108
950 DATA F6,08,00,1A, 48,00,1B,79, FB,48,3C,18, C6,31,3C,00, 1214
960 DATA 49,3C,17,48, 3C,16,85,3C, 16,D5,FE,C6, 71,3B,EC,49, 1671
970 DATA 3C,16,39,F9, C2,CF,7A,59, 76,FF,FF,D9, 9C,EF,51,76, 2439
980 DATA FF,FD,19,5B, 3E,00,D8,D1, 90,5B,19,76, FF,FB,79,FB, 2367
990 DATA C2,59,76,FF, FE,B3,7B,FC, 58,76,FF,FE, 31,3C,00,CC, 2492
1000 DATA 3A,19,39,CE, 5A,19,5B,3E, 00,D8,F4,79, 7F,58,5B,EF, 1740
1010 DATA 50,76,FF,FD, DF,4F,E0,DF, 72,AB,3B,F8, 3E,FA,D4,FD, 2824
1020 DATA 39,FD,18,76, FF,FB,E0,DF, 79,3F,E0,FD, 59,5B,7B,F8, 2617
1030 DATA 58,76,FF,FF, 19,DE,3B,E0, 79,BF,12,76, FF,FD,DF,79, 2546
1040 DATA B5,58,76,FF, FF,E9,00,81, 71,BF,FF,79, 00,39,E7,58, 2315
1050 DATA 7B,58,77,E0, CF,77,D7,A5, D9,0A,71,BB, FF,39,D7,58, 2402
1060 DATA 7F,A5,D9,04, 80,3C,22,80, 3C,13,80,3C, 12,C6,49,3C, 1479
1070 DATA 15,B3,B3,7E, 00,D9,FE,B0, 48,3C,15,CB, EF,71,3E,FF, 2177
1080 DATA 59,79,83,3C, 14,09,3C,14, C2,CA,EF,C6, 71,3B,87,59, 1739
1090 DATA 7B,B3,7E,C5, D5,FB,58,7B, DF,F7,79,CF, 58,7B,CF,E0, 2740
1100 DATA DF,12,71,3B, 8B,39,F8,EF, 71,BF,3E,59, 7F,58,5F,A5, 2026
1110 DATA D9,06,C6,00, 00,00,00,00, 00,0A,0A,00, 00,00,00,04, 445
1120 DATA 01,00,00,00, 00,00,00,00, 04,00,00,00, 00,00,10,00, 21
1130 DATA 00,04,00,08, 00,0C,00,10, 00,14,00,18, 00,1C,00,27, 151
1140 DATA 27,27,27,27, 28,27,28,28, 28,28,28,28, 29,28,29,29, 638
1150 DATA 29,29,29,00, 00,40,00,01, 01,00,00,40, 00,01,01,00, 255
1160 DATA 00,40,00,01, 01,00,00,40, 00,01,01,00, 00,40,00,01, 197
1170 DATA 01,00,00,40, 00,01,01,00, 00,40,00,01, 01,00,00,40, 197
1180 DATA 00,01,01,00, 00,40,00,01, 01,00,00,40, 00,01,01,00, 134
1190 DATA 00,40,00,01, 01,00,00,40, 00,01,01,00, 00,40,00,01, 197
1200 DATA 01,00,00,40, 00,01,01,00, 00,40,00,01, 01,00,00,40, 197
1210 DATA 00,01,01,00, 30,30,30,30, 30,30,30,8E, C0,00,A6,84, 970
1220 DATA 43,A7,80,8C, C3,D3,26,F6, 39,42,07,35, 32,E7,80,35, 1837
```

S1

★僕は見ぬいた。影さんがアホなことばっかりやっているのは，天才をかくすためのカムフラージュということを。(福岡県岡垣町・**おにぎり14才**)……【**影**：みんなやっと気づいたみたいで，この手のネタが増えてるぞ。】

# SC-3000(LEVEL III)用



単勝方式のケイバを楽しんでね

# ケイウマ

菊地　真也

## ◉はじめに

ぼくは何回もプログラムを応募していますが1回も掲載されたことがありません。

しかし，今回のプログラムは，今までの中でいちばんよくできたと，自分では思います。とにかくこのプログラムをLOADして競馬(けいば)をみんなで楽しんでください。

## ◉How to play

まずRUNしますと，各馬の紹介と倍率がでます。どの馬にするか決めたら，Wキーを押してください。そして，その馬の番号を入力してください。そうすると，レースがスタートします。

はじめに持っているお金は300円で，1レースごとに100円ずつかけることになります。ハサンするとゲーム・オーバーです。もし，みごと当たった場合のお金の計算のやりかたは，持ち金＋100×倍率です。はずれたときは，もちろん100円ひかれます。

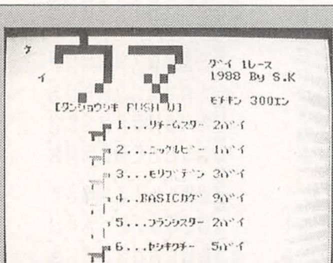
レースは12レースまであり，12レースが終わったときの持っている金額をスコアと考えてください。言い忘れましたが，1位の馬を当てるゲームです。

レースが行なわれているとき，画面の左下に雨のマークが表示されている場合は，全体的に馬のスピードがおそくなります。なお，1位の馬が決定したらWキーを押してください。

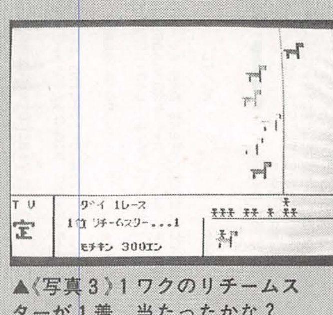
## ◉変数

変数はたくさん使用しているのですが，おもな変数はXです。これはお金ですので300円では少なすぎるという人は，20行のXを増やしてください。

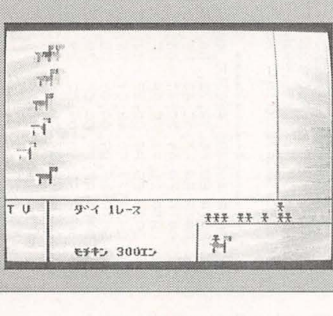
★　★



◀《写真1》さて，第1レースだ。持ち金は300円から開始



▲《写真3》1ワクのリチームスターが1着。当たったかな？



◀《写真2》どの馬にかけたか覚えておいてね。表示されないから

ケイウマのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 2,1:COLOR 1,15,(0,0)-(255,191),1
20 X=300:P=0
30 PATTERNS#0,"00070704FC7C4444"
40 PATTERNS#1,"FFB9203E027F023E"
50 PATTERNS#2,"10FF813C1018507E"
60 PATTERNS#3,"10387CFE10101018"
70 PATTERNC#249,"245F8A4A4A4A4A5F"
80 GOTO 720
90 REM run ｳﾏ-------------------------
100 SCREEN 2,2:CLS
110 N=INT(RND(1)*3)+1
120 IF N=1 THEN GOTO 140
130 N=7:GOTO 150
140 SPRITE6,(10,160),3,1:N=5
150 SOUND 4,1,15
160 LINE (0,140)-(255,140),1:LINE (210,0)-(210,140),8:LINE (40,140)-(40,191),1
170 LINE (150,160)-(150,191),1:LINE (157,160)-(255,160),1
```



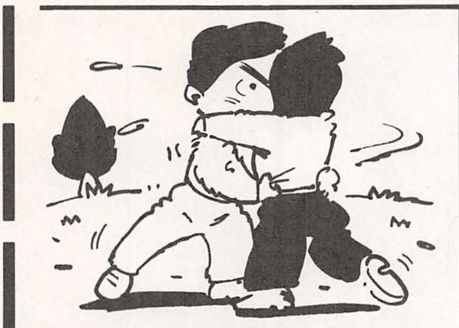
★大学受験の迫る私に，つぐ美さん，愛の手を！（広島県廿日市市・T. KUNIMOTO 18才）……【つぐ美：ハイ，ハイ。影：つぐ美ちゃんがそんなことするとは…。つぐ美：うふ，わかってくれた？ 合いの手。編：……。】

```
180 SPRITE30,(160,168),0,13:CURSOR162,170:PRINT"≹"
190 CURSOR150,152:PRINT" ≹≹≹ ≹≹ ≹ ≹≹"
200 CURSOR210,143:PRINT"≹"
210 CURSOR60,180:PRINT"ﾓﾁｷﾝ";X;"ｴﾝ"
220 CURSOR60,145:PRINT"ﾀﾞｲ";P;"ﾚｰｽ"
230 CURSOR9,145:PRINT"T V"
240 A=10:B=1:C=1:D=1:E=1:F=1:G=1
250 MAG2:SPRITE0,(A+B,10),0,1
260 MAG2:SPRITE1,(A+C,30),0,2
270 MAG2:SPRITE2,(A+D,50),0,3
280 MAG2:SPRITE3,(A+E,70),0,4
290 MAG2:SPRITE4,(A+F,90),0,5
300 MAG2:SPRITE5,(A+G,110),0,6
310 H=A+B:I=A+C:J=A+D:K=A+E:L=A+F:M=A+G
320 B=B+INT(RND(1)*N)+1:C=C+INT(RND(1)*N)+1:D=D+INT(RND(1)*N)+1
330 E=E+INT(RND(1)*N)+1:F=F+INT(RND(1)*N)+1:G=G+INT(RND(1)*N)+1
340 IF H>210 THEN GOTO 410
350 IF I>210 THEN GOTO 410
360 IF J>210 THEN GOTO 410
370 IF K>210 THEN GOTO 410
380 IF L>210 THEN GOTO 410
390 IF M>210 THEN GOTO 410
400 GOTO 250
410 REM ﾊﾝﾃｲ--------------------------
420 SOUND0
430 FOR Z=0 TO 100
440 MAG2:SPRITE6,(10,160),1,1
450 NEXT
460 SOUND4,1,15
470 MAG2:SPRITE6,(10,160),2,1
480 IF H>210 THEN GOTO 550
490 IF I>210 THEN GOTO 570
500 IF J>210 THEN GOTO 590
510 IF K>210 THEN GOTO 610
520 IF L>210 THEN GOTO 630
530 IF M>210 THEN GOTO 650
540 REM ｶｸﾃｲ--------------------------
550 CURSOR50,160:PRINT"1@ ﾘﾁｰﾑｽﾀｰ...1 ":Y=1
560 GOTO 660
570 CURSOR50,160:PRINT"1@ ﾆｯｹﾙﾋﾞｰ...2 ":Y=2
580 GOTO 660
590 CURSOR50,160:PRINT"1@ ﾓﾘﾌﾞﾃﾞﾝ...3 ":Y=3
600 GOTO 660
610 CURSOR50,160:PRINT"1@ BASICｶｹﾞ...4":Y=4
620 GOTO 660
630 CURSOR50,160:PRINT"1@ ﾌﾗﾝｼｽﾀｰ...5 ":Y=5
640 GOTO 660
650 CURSOR50,160:PRINT"1@ ﾔｼｷｸﾁｰ...6  ":Y=6
660 A$=INKEY$:IF A$="W" THEN GOTO 680
670 GOTO 660
680 REM ﾊﾗｲﾓﾄﾞｼ-----------------------
690 IF O=Y THEN GOTO 1140
700 X=X-100
710 IF X<100 THEN GOTO 1070
720 REM ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ---------------------
730 W=INT(RND(1)*9)+1
740 V=INT(RND(1)*9)+1
750 U=INT(RND(1)*9)+1
760 T=INT(RND(1)*9)+1
770 S=INT(RND(1)*9)+1
780 R=INT(RND(1)*9)+1
790 SCREEN 2,2:CLS:SOUND0
800 P=P+1
810 PRINT"                          "
820 PRINT"  ｹ                       "
830 PRINT"                          "
840 PRINT"                          "
850 PRINT"   ｲ                      "
860 PRINT"                          "
870 PRINT"                          "
880 PRINT"      [ﾀﾝｼｮｳｼｷ PUSH W]    "
890 MAG2:SPRITE0,(70,70),0,1
900 CURSOR90,70:PRINT"1...ﾘﾁｰﾑｽﾀｰ";W;"ﾊﾞｲ"
910 MAG2:SPRITE1,(70,90),0,2
920 CURSOR90,90:PRINT"2...ﾆｯｹﾙﾋﾞｰ";V;"ﾊﾞｲ"
930 MAG2:SPRITE2,(70,110),0,3
940 CURSOR90,110:PRINT"3...ﾓﾘﾌﾞﾃﾞﾝ";U;"ﾊﾞｲ"
950 MAG2:SPRITE3,(70,130),0,4
960 CURSOR90,130:PRINT"4..BASICｶｹﾞ";T;"ﾊﾞｲ"
970 MAG2:SPRITE4,(70,150),0,5
980 CURSOR90,150:PRINT"5...ﾌﾗﾝｼｽﾀｰ";S;"ﾊﾞｲ"
990 MAG2:SPRITE5,(70,170),0,6
1000 CURSOR90,170:PRINT"6...ﾔｼｷｸﾁｰ ";R;"ﾊﾞｲ"
1010 CURSOR160,50:PRINT"ﾓﾁｷﾝ";X;"ｴﾝ"
1020 CURSOR160,30:PRINT"1988 By S.K"
1030 CURSOR160,20:PRINT"ﾀﾞｲ";P;"ﾚｰｽ"
1040 IF P=13 THEN GOTO 1260
1050 A$=INKEY$:IF A$="W" THEN GOTO 1110
1060 GOTO 1050
1070 REM END--------------------------
1080 SCREEN 2,2:CLS
1090 CURSOR100,95:PRINT"GAME OVER"
1100 GOTO 1100
1110 SCREEN 1,1:CLS:COLOR15,1
1120 INPUT"ﾅﾝﾜｸ ﾆ ｶｹﾏｽｶ?";O
1130 GOTO 90
1140 IF O=1 THEN GOTO 1200
1150 IF O=2 THEN GOTO 1210
1160 IF O=3 THEN GOTO 1220
1170 IF O=4 THEN GOTO 1230
1180 IF O=5 THEN GOTO 1240
1190 IF O=6 THEN GOTO 1250
1200 X=X+(100*W):GOTO 720
1210 X=X+(100*V):GOTO 720
1220 X=X+(100*U):GOTO 720
1230 X=X+(100*T):GOTO 720
1240 X=X+(100*S):GOTO 720
1250 X=X+(100*R):GOTO 720
1260 REM END2------------------------
1270 SCREEN 2,2:CLS
1280 CURSOR100,95:PRINT"ｵﾂｶﾚｻﾏﾃﾞｼﾀ"
1290 CURSOR80,120:PRINT"ｷﾐﾊ";X;"ｴﾝ ｦ ﾃﾆｼﾀ !"
1300 CURSOR100,140:PRINT"GAME OUER"
1310 GOTO 1310
1320 REM BY SHINYA KIKUCHI
```



★ワッハッハッハッハー，ただ笑っただけ。(愛知県名古屋市・ダンディーマン14才)……【一同：グワッハッハーッ。ただ，影さんを見ただけ。影：ちなみにこの一同にワタシは含まれません。自分で自分は笑えない。】

# X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



X1相撲初場所

## はらっぱ大相撲(おおずもう)

ラムター

### ★はじめに

これは青空大相撲(86年3月号MSX版)を移植させてもらいました。

### ★ゲームのしかた

まず，自分の名前を入力してください。そのつぎに速さを入力してください。すると，自分（青)，相手（赤）が近づいてきて，勝負がはじまります。

### ★使用キー

⑥……寄り

自分が1歩か，2歩前へ進みます。そのまま土俵(どひょう)の外にだすと「寄り切り」となります。

④……引き

自分がうしろにさがって，相手を土俵(どひょう)にはわせる技(わざ)です。自分がうしろにさがったときに土俵(どひょう)からでてしまうと，「押しだし」で負けとなります。案外決まる技ですが，決まらなかったときは，自分が不利になります。決まれば「引き落とし」で勝ちとなります。

②……投げ

これも相手をはわせる技の一つですが，引き落としとちがう点は，自分は1歩もさがらずにできることです。土俵ぎわで便利です。

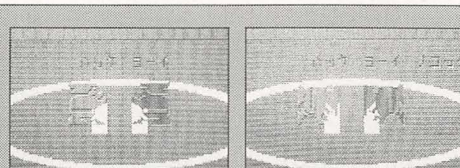
以上三つの技(わざ)は相手も使用してきます。自分だけの技として「つ

《第1表》変数表

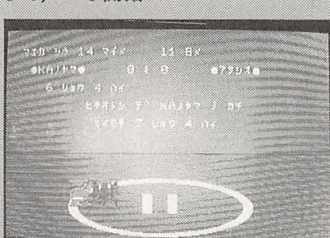
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| NA | 力士の名 |
| HA | 相撲の速さ |
| AI | 相手力士の番号 |
| HK | 引き落としの決まる確率 |
| NG | 上手投げの決まる確率 |
| X(0) | 自分のX座標 |
| X(1) | 相手のX座標 |
| PL | 0なら自分 1なら相手の攻撃 |
| XO | 自分，相手の進む長さ |
| A | 勝ったら0 負けたら1 |
| KA | 白星の数 |
| KK | 通算の白星の数 |
| MA | 黒星の数 |
| MM | 通算の黒星の数 |
| TI | 対戦成績 |
| KI | 決まり手 |



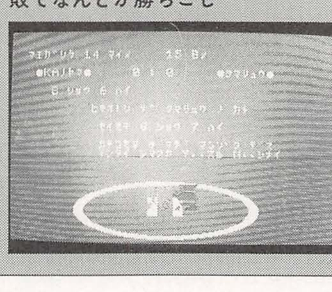
▲《写真1》名前と相撲の速さを入力して，いざ開始



▲《写真2》はっけよーい，のこった



▲《写真3》土俵ぎわ，引き落としで影の山の勝ち



▼《写真4》15日終了8勝7敗でなんとか勝ちこし

はらっぱ大相撲のプログラム・リスト

```
10 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\/////////////////////////////////////
20 '|||||||||||||||||||||||||||||||  ﾊﾗｯﾊﾟ ｵｵｽﾞﾓｳ  |||||||||||||||||||||||||||||||
30 '////////////////////////////////////////\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
40 WIDTH 40:INIT:CLS 4:CLICK OFF:XX(0)=1:XX(1)=-1:MI=14:MU=1
50 DIM NA$(15),TI(1,15),CH(15),QQ(15),PP(15)
60 MU$="GBGA"
70 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\    ｷｬﾗ SET    //////////////////////////////////////
80 GOSUB 1030:S$=CHR$(29,29,29,29,31):SU$(0)=" ﾈﾉﾊ"+S$+" ﾋﾌﾍ"+S$+" ﾎﾏﾐ":SU$(1)="
♣♦♥ "+S$+"×◣◢ "+S$+"▚▀ "
90 SI$(0)=" ﾑﾒﾓ"+S$+" ﾔﾕﾖ"+S$+" ﾗﾘﾙ":SI$(1)="▀▄▀▪ "+S$+"土▦□ "+S$+"水木金 "
100 NG$(0)=" ﾚﾛﾜ"+S$+" ﾝﾞﾟ"+S$+" ●○♠":NG$(1)="日月火 "+S$+"秒分時 "+S$+"人円年 "
110 SP$="    "+S$+"    "+S$+"    "
120 TU$=" ♣♦♥ "+S$+"×◣◢ "+S$+"▚▀ "+S$+"    "
130 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\  SCREEN   //////////////////////////////////////
140 LINE(0,0)-(399,110),PSET,1,BF
150 LINE(0,111)-(399,190),PSET,4,BF
160 CIRCLE(152,160),80,7,.3:CIRCLE(152,160),88,7,.3
170 FOR Z=0 TO 24 STEP 24
180 LINE(136+Z,148)-(144+Z,164),PSET,7,BF
190 NEXT
```



★地獄！旧88より高性能のくせに，8～9万円も安い鬼88FA！俺のモニタは白黒だ。(兵庫県宍粟郡・DGA15才)……【影：中古なら，旧88が，ずーっと安いでしょ。まだまだ。編：それじゃあんまりじゃない。】

り」があります。

**8**……つり

この技も1歩もさがらずにできる技です。この技をかけると，相手をつりあげ，数歩，前に進みます。このまま土俵の外にだすと「つりだし」で勝ちとなります。

## ★最後に

改造するとすれば技をもっと多くしたり，相手の力士の名や，ほかのメッセージなどを漢字にすれば，よりもっと相撲らしくなると思います。

★　　★

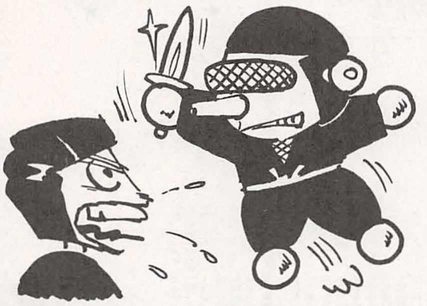
```
200 PAINT(235,160),7
210 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ OPENING  ///////////////////////////////
220 LOCATE 13,2:PRINT"ﾊﾗｯﾊﾟ ｵｵｽﾞﾓｳ"
230 LOCATE 13,4:INPUT"ｷﾐ ﾉ ｼｺﾅ ﾊ";NA$(0):NA$(0)=LEFT$(NA$(0),2)+"ﾉﾔﾏ"
240 LOCATE 13,6:PRINT"ｽﾓｳ ﾉ ﾊﾔｻ ﾊ ":LOCATE 13,8:INPUT"..0[ﾊﾔｲ]--2[ｵｿｲ]..";HA:HA=
HA*100
250 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ SCREEN II  ///////////////////////////////
260 CLS:LOCATE 18,2:PRINT KA+MA+1;"ﾆﾁﾒ":LOCATE 3,4:PRINT "●"+NA$(0)+"●"
270 LOCATE 4,6:PRINT KA;"ｼｮｳ";MA;"ﾊｲ"
280 AI=INT(RND(1)*15)+1:IF CH(AI) THEN 280 ELSE CH(AI)=1
290 LOCATE 14,4:PRINT TI(0,AI);":";TI(1,AI)
300 LOCATE 25,4:PRINT "●"+NA$(AI)+"●"
310 LOCATE 2,2:PRINT BA$(BA);:IF BA=0 THEN PRINT MI;"ﾏｲﾒ"
320 CGEN 1:X(0)=10:X(1)=24:FOR I=0 TO 3:X(0)=X(0)+1:X(1)=X(1)-1
330 FOR A=0 TO 1:COLOR A+1:LOCATE X(A),17:PRINT SU$(A):NEXT:PAUSE 5:NEXT
340 CGEN 0:LOCATE  16,15:PRINT "ﾊｯｹ ﾖｰｲ";:PAUSE 5:PRINT " ﾉｺｯﾀ !!":CGEN 1:FOR A=
0 TO 1:COLOR A+1:LOCATE X(A),17:PRINT SI$(A):NEXT
350 X(0)=X(0)+1:X(1)=X(1)-1:PAUSE 2:FOR A=0 TO 1:COLOR A+1:LOCATE X(A),17:PRINT
SU$(A):NEXT:LOCATE 16,15:PRINT "              "
360 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\  MAIN   ///////////////////////////////
370 PLAY "O5"+MID$(MU$,MU,1)+"0":MU=MU+1
380 IF MU=5 THEN MU=1
390 HK=RND(1)-.2:NG=HK-.3:FOR I=0 TO HA:NEXT:PL=1-PL:IF PL THEN 410
400 ST=STICK(0):ON ST+1 GOTO 370,370,550,370,470,370,430,370,610,370
410 IF RND(1)<.1+PP(AI)/10 THEN 470 ELSE IF RND(1)>.9-QQ(AI)/10 THEN 550
420 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\  ﾖﾘｷﾘ   ///////////////////////////////
430 XO=((RND(1)<.7)+2):FOR RR=1 TO XO:X(0)=X(0)+XX(PL):X(1)=X(1)+XX(PL)
440 FOR A=0 TO 1:COLOR A+1:LOCATE X(A),17:PRINT SU$(A):NEXT:NEXT
450 IF X(0)<7 THEN A=1:KI$="ﾖﾘｷﾘ":GOTO 680 ELSE IF X(1)>27 THEN A=0:KI$="ﾖﾘｷﾘ":G
OTO 680 ELSE 370
460 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ ﾋｷｵﾄｼ  ///////////////////////////////
470 FOR RR=1 TO 3:X(0)=X(0)-XX(PL):X(1)=X(1)-XX(PL):FOR A=0 TO 1:COLOR A+1:LOCAT
E X(A),17:PRINT SU$(A):NEXT:NEXT
480 IF X(0)<7 THEN A=1:KI$="ｵｼﾀﾞｼ":GOTO 680 ELSE IF X(1)>27 THEN A=0:KI$="ｵｼﾀﾞｼ"
:GOTO 680
490 IF X(0)=7 OR X(1)=27 THEN IF RND(1)<.7 THEN 520
500 IF RND (1)<HK THEN 520
510 GOTO 370
520 COLOR 2-PL:LOCATE X(1-PL),17:PRINT SI$(1-PL)
530 KI$="ﾋｷｵﾄｼ":IF PL=0 THEN A=0:GOTO 680 ELSE A=1:GOTO 680
540 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ ｳﾜﾃﾅｹﾞ  ///////////////////////////////
550 COLOR PL+1:LOCATE X(PL),17:PRINT NG$(PL):LOCATE X(1-PL),17:PRINT SP$
560 PAUSE 5:IF RND(1)<NG THEN 580
570 FOR A=0 TO 1:COLOR A+1:LOCATE X(A),17:PRINT SU$(A):NEXT:GOTO 370
580 COLOR (1-PL)+1:LOCATE X(PL),17:PRINT SI$(1-PL)
590 KI$="ｳﾜﾃﾅｹﾞ":IF PL=1 THEN A=1:GOTO 680 ELSE A=0:GOTO 680
600 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ ﾂﾘﾀﾞｼ  ///////////////////////////////
610 IF RND(1)<.6 THEN GOTO 370
620 RR=INT(RND(1)*6):FOR J=1 TO RR:X(0)=X(0)+1:X(1)=X(1)+1
630 COLOR 1:LOCATE X(0),17:PRINT SU$(0):COLOR 2:LOCATE X(1)-1,16:PRINT TU$:FOR I
=0 TO HA:NEXT
640 IF X(1)>27 THEN 660
650 NEXT:LOCATE X(1),16:PRINT "      ":COLOR 2:LOCATE X(1),17:PRINT SU$(1):GOTO 37
0
660 KI$="ﾂﾘﾀﾞｼ":A=0:GOTO 680
670 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ ｼｮｳﾌﾞｱﾘ  ///////////////////////////////
680 CGEN 0:PLAY 120:IF A THEN NA=AI:MA=MA+1:MM=MM+1:PLAY"O4B1AGFEDCCC" ELSE NA=0
:KA=KA+1:KK=KK+1:PLAY "O5C1DEDEFGABO6CC"
690 COLOR 7:LOCATE 10,8:PRINT KI$+" ﾃﾞ "+NA$(NA)+" ﾉ ｶﾁ":TI(A,AI)=TI(A,AI)+1
700 LOCATE 11,10:PRINT "ｾｲｾｷ";KA;"ｼｮｳ";MA;"ﾊｲ"
710 IF KA+MA<>15 THEN 1010
720 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ ﾋﾄﾊﾞｼｮ ｵﾜﾙ  ///////////////////////////////
730 IF KA>INT(RND(1)*4)+11 THEN M$="ﾔﾘﾏｼﾀ!! ﾕｳｼｮｳ ﾃﾞｽ":LOCATE 11,12:PRINT M$:YU=
YU+1:MK=0 ELSE 770
740 PLAY 72:PLAY "O4V15D5CDEGED7E5GAG3A+D5BAG"
750 PLAY "EGA7+D5+C+D7E5GAGE6G3D7A5+C+D7+C5+DAGAG3ED7"
760 GOTO 800
770 IF KA>9 THEN M$="ｻｽｶﾞ! ｽｺﾞｲ ﾃﾞｽﾈ":GOTO 800
780 IF KA>7 THEN M$="ｶﾁｺｾﾀ ﾀﾞｹﾃﾞ ﾏﾝｿﾞｸ ﾃﾞｽ":GOTO 800
790 IF KA>5 THEN M$="ﾓｳ ｽｺｼ! ﾌｧｲﾄ!":YU=0:MK=MK+1 ELSE M$="ﾔﾒﾁ ﾏｴｪｪ!!!":MK=MK+1
800 LOCATE 11,12:PRINT M$:FOR I=1 TO 15:CH(I)=0:NEXT
810 IF BA=4 THEN 900
820 IF BA=3 AND YU>1 THEN BA=4:GOTO 900
830 IF BA=3 AND MK=2 THEN BA=2:GOTO 900 ELSE IF BA=3 THEN 900
840 IF BA=2 AND KA>11 THEN BA=3:GOTO 900
850 IF BA=2 AND MA>7 THEN BA=1 ELSE IF BA=2 THEN 900
860 IF BA=2 AND MA>9 THEN BA=0:MI=MA-7:GOTO 900
870 IF BA=1 AND KA<MA THEN BA=0:MI=MA-7:GOTO 900
875 IF BA=1 AND KA>MA THEN BA=2:GOTO 900
880 IF BA=0 AND KA-MI>7 THEN BA=2:GOTO 900
890 MI=MI-KA+MA:IF MI<1 THEN BA=1:MI=0 ELSE IF MI>15 THEN MI=15
900 PLAY 200:IF KA>7 THEN PLAY "O5G5G2+CGAG5G2+CGAG+CGAG+CGAG+CGAG+CGAGG3CE5":GO
TO 930
910 PLAY "O4+C3E2FGFGFEFEFGFGFEFEFGFGFEFEFAFA"
920 LOCATE 11,13:PRINT "ｲﾝﾀｲ ｼﾏｽｶ Y..ｽﾙ N..ｼﾅｲ":IF INKEY$(0)="N" THEN 1000
930 IF INKEY$(0)="Y" THEN 940 ELSE GOTO 920
940 CLS
950 LOCATE 8,2:PRINT NA$(0),BA$(BA);:IF BA=0 THEN PRINT MI;"ﾏｲﾒ"
960 PAUSE 5:BEEP:LOCATE 14,4:PRINT "ﾂｳｻﾝ ｼﾛﾎﾞｼ....";KK
970 PAUSE 5:BEEP:LOCATE 14,6:PRINT "ﾂｳｻﾝ ｸﾛﾎﾞｼ....";MM
980 PAUSE 5:BEEP:LOCATE 14,8:PRINT "ﾕｳｼｮｳ ｶｲｽｳ....";YU
990 GOTO 990
1000 KA=0:MA=0
1010 PAUSE 20:GOTO 260
1020 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ READ DATA  ///////////////////////////////
1030 RESTORE 1090:FOR A=0 TO 26:READ A$:DEFCHR$(200+A)=HEXCHR$(A$)
1040 DEFCHR$(227+A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT
1050 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1060 RESTORE 1360:FOR I=1 TO 15:READ NA$(I),QQ(I),PP(I):NEXT
1070 FOR I=0 TO 4:READ BA$(I):NEXT:RETURN
1080 '\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\  DATA  ///////////////////////////////
1090 DATA 7F7F3F070F1F00037F7F3F070F1F00037F7F3F070F1F0003
1100 DATA FFFFFEFEFCF903FFFFFFFEFEFCF903FFFFFFFEFEFCF903FF
1110 DATA E0E000C080C4DC3CE0E000C080C4DC3CE0E000C080C4DC3C
1120 DATA 0F1F3F3F3F3F3F200F1F3F3F3F3F3F200F1F3F3F3F3F3F20
1130 DATA FFFFFFFFFFFFFF00FFFFFFFFFFFFFF00FFFFFFFFFFFFFF00
1140 DATA D9E3FFFFFCF0E040D9E3FFFFFCF0E040D9E3FFFFFCF0E040
1150 DATA 203F1F1F3F7F7F7F203F1F1F3F7F7F7F203F1F1F3F7F7F7F
1160 DATA 00FFFFFF00E1F0F800FFFFFF00E1F0F800FFFFFF00E1F0F8
1170 DATA 40C0802060F83E7F40C0802060F83E7F40C0802060F83E7F
1180 DATA 00E0F3FEFEFEFEFE00E0F3FEFEFEFEFE00E0F3FEFEFEFEFE
1190 DATA 0000FC7E7F7F7F7F0000FC7E7F7F7F7F0000FC7E7F7F7F7F
1200 DATA 00030727373FBFBF00030727373FBFBF00030727373FBFBF
1210 DATA EEEEEECE8E0E0E2EEEEEEECE8E0E0E2EEEEEEECE8E0E0E2E
1220 DATA 7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F
1230 DATA BFBFBFBFBF9FCFE3BFBFBFBFBF9FCFE3BFBFBFBFBF9FCFE3
1240 DATA 26B3F8E0E0C0C08026B3F8E0E0C0C08026B3F8E0E0C0C080
1250 DATA 7FFF7E3D1D1C0E0F7FFF7E3D1D1C0E0F7FFF7E3D1D1C0E0F
1260 DATA 7B6B83C0C0E000007B6B83C0C0E000007B6B83C0C0E00000
1270 DATA 00030F1E1C011F0F00030F1E1C011F0F00030F1E1C011F0F
1280 DATA E0F8FE0FE7F05FFEE0F8FE0FE7F05FFEE0F8FE0FE7F05FFE
1290 DATA 000000000071EB2000000000071EB2000000000071EB2
1300 DATA 030F131121E08080030F131121E08080030F131121E08080
1310 DATA C081030704040404C081030704040404C081030704040404
1320 DATA E48CB8A0A0E04040E48CB8A0A0E04040E48CB8A0A0E04040
1330 DATA C122110B0703070FC122110B0703070FC122110B0703070F
1340 DATA 04840404C3B28F8704840404C3B28F8704840404C3B28F87
1350 DATA C0E0A0D068282C78C0E0A0D068282C78C0E0A0D068282C78
1360 DATA ﾁﾖﾉﾌｼﾞ,1,-.5,ﾎｸﾄｳﾐ,0,-.5,ﾎｸﾃﾝﾕｳ,2,.5,ｵｵﾉｸﾆ,-.5,-.5,ﾄﾁﾉﾜｶ,1.5,.5
1370 DATA ｱｻｼｵ,-.9,-.5,ｻｶﾎｺ,1.5,.5,ｺﾆｼｷ,-.5,-.5,ﾅﾝｶｲﾘｭｳ,0,1,ｱｻﾋﾌｼﾞ,1,0
1380 DATA ﾃﾗｵ,-.5,0,ﾘｮｳｺﾞｸ,-.9,-.9,ﾀﾏﾘｭｳ,1,1,ｷﾘﾝｼﾞ,1,0,ｺﾄｶﾞｳﾒ,1,0
1390 DATA ﾏｴｶﾞｼﾗ,ｺﾑｽﾋﾞ,ｾｷﾜｹ,ｵｵｾﾞｷ,ﾖｺﾂﾞﾅ
```





★赤チョークを火であぶると，白チョークになり，ちゃーんと書ける。これで「この文字は赤チョークで書きました」と一般大衆をあざむくというのは，どうでしょう。(東京都調布市・TM16才)……【影：ドドドド。】

# X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



でたでたニンジャ・ウォーリアーズだ

# SANJA WARRIORS

ズオ

## ストーリー

1994年—。かつて栄華を誇ったこの大国は危機に直面していた。魔王“オズ”がその邪悪な魔力により独裁的な政治を行なうようになってからというもの，人々の意識は洗脳され，社会は荒廃してきた。

革命派のリーダーである“ズガーワ＝ズオ”は，オズを暗殺すべく，1体の殺人マシン“SANJA”を完成させた…。

## プレイング・ルール

タイトル画面でスペース・キーを押すとスタートです。テンキーでサンジャを左右に動かし，スペース・キーでジャンプ，[X]キーで苦無(くない：短剣)，テンキーの[2]で手裏剣です（ジョイスティック も対応)。

苦無ボタン（[X]キー）を押しつづけると防御ができます。それから手裏剣は数に制限がありますが，忍者を倒すと補充されます。

2種類の武器を使って敵を倒しながら横スクロール画面を進行していき，ボスを倒すとラウンド・クリアです(全4面)。

プレイヤーにはライフ制が用いられており，敵の攻撃を受けるごとに減っていきます。0になるとゲーム・オーバーです。これはラウンド・クリア時のみ，回復します。

あと一つ，穴に落ちると一発で死にます。

## 最後に

やっとでたぜ「ニンジャウォーリアーズ」のパクリゲーム!!スピードがもう少し速ければもっとおもしろくなったのにな。

面ごとに変わるBGM，感動の字幕付きエンディング(すごい！)に注目してやってください。

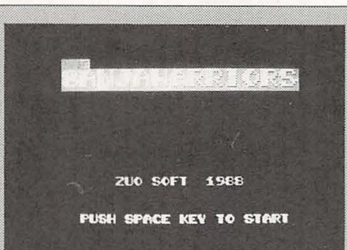
参考

タイトー「ニンジャウォーリアーズ」

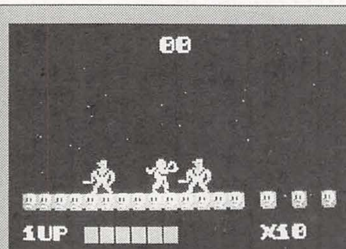
★　★

**■プログラム中のコントロール・コードのだしかた■**

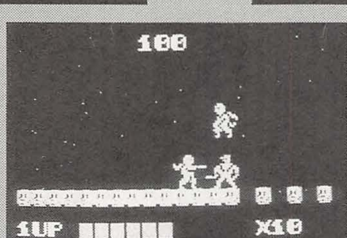
POKE &H01A2, &HB7[⏎] と打ったあと，[ESC]キーを1回押すごとに，矢印ならその方向のカーソル・キーを，Ê，Ĥ，M̂は，[CTRL]＋[E]，[CTRL]＋[H]，[CTRL]＋[M]を押すと，でます。



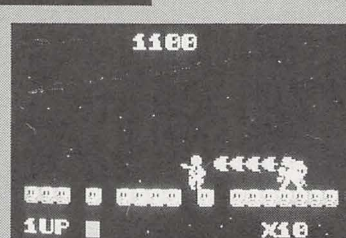

◀《写真1》タイトル画面。ジョイスティックでも遊べるぞ




◀《写真2》これが防御の構え。どう，きまってるでしょ




◀《写真3》そんなことどうでもいい。苦無(短剣)でエイ！




◀《写真4》この火をはく敵はなんだ！これが1面のボスか!?



★富士通は，イベントを延期した。そして32ビット新機種の開発時間を手に入れた。(東京都日野市・多摩の朝風14才)……【影：さらに，3月のイベントは，巨人のオープン戦中の外野席で行なうなんてことはない。】

```
10 '||||||||▬▬▬ SANJA WARRIORS  PROGRAMED BY ｻｲｶﾜ ﾐﾂﾊﾙ ▬▬▬||||||||
20 INIT:WIDTH 40:CLS4:CLICK OFF:SOUND7,28:SOUND6,0:OUT&H1C00,&HE
30 DIM M1(32),M2(32),M3(32),M4(32),M5(32),T1(32),T2(32),C(32),B1(32),B2(32)
40 :
50 '||||||||▬▬▬ PCG SET ▬▬▬||||||||
60 IF MID$(CGPAT$(169),31,1)="ﾝ"THEN 120 ELSEPRINT"PCG SETTING NOW  JUST WAIT!
70 FORI=32TO90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FORC=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))
80 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$:D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$))
90 NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT
100 RESTORE1980:FOR A=97 TO 169:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
110 A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT:CLS4
120 :
130 '||||||||▬▬▬ MANY DATA READ ▬▬▬||||||||
140 RESTORE1880:FOR R=1 TO 4:FOR Y=1 TO 10:READ A$:A$=BIN$(VAL("&H"+A$))
150 R$(R)=R$(R)+RIGHT$(STRING$(16,"0")+A$,16):NEXT Y,R:CLS:CGEN1:CSIZE3
160 PRINT#0"acikqsy{▬▬db､ﾞ｣･":PRINT#0"egmouw}π}π|▮hf＼ｱｩ"
170 GET@(0,0)-(3,3),M1:GET@(4,0)-(7,3),M2:GET@(8,0)-(11,3),M3
180 GET@(12,0)-(15,3),M4:GET@(16,0)-(19,3),M5:GET@(20,0)-(23,3),T1
190 GET@(24,0)-(27,3),T2:GET@(36,0)-(39,3),C
200 GET@(28,0)-(31,3),B1:GET@(32,0)-(35,3),B2
210 FOR A=1 TO 5:READ Y(A):NEXT
220 B$(1)="CCDDEEDEGGAGRGGGFFEEDDCCDDEGRGGGRCCCDDCDRDDEEDEREEEFFEFRFFFGGFG
230 B$(2)="GGFERCCCGGFERCCCRCCCDCDEFFEFGGGGBBAGRCCCBBAGRCCCBBBBAAAAGGGGFFFF
240 B$(3)="CCCCDREFRGARRAAAGGGGFREDREDRRDDDCCCCDREFRGARRAAABBBBGRFERDCRRCCC
250 B$(4)="CRRDERRDCRRDERRDERRFGRRFERRFGRRFBBBBAAAAGGGGFFFFGGGGAAAABBBBAAAA
260 B$(5)="CRCCRCCCDRDDRDDDEREEREEEGRGGRGGGAAAAAAAABBAAGEDCRGGGGRRR"
270 R=1:RESTORE270:FOR A=1 TO 6:READ O$(A):NEXT:DATA O5,O3,O6,O4,O1
280 S=0:L=10:SH=10:X=10:Y=2:JP=0:SC=1:PA=7
290 :
300 '||||||||▬▬▬ TITLE ▬▬▬||||||||
310 SOUND7,28:CGEN1:CLS:COLOR7:CSIZE3:COLOR4:LOCATE6,5:PRINT"THE":COLOR5
320 LOCATE6,6:PRINT#0"SANJAWARRIORS":LINE(47,39)-(72,48),PSET,2,BF
330 LINE(47,47)-(256,64),PSET,2,BF:COLOR4:LOCATE12,17:PRINT"ZUO SOFT  1988
340 COLOR7:LOCATE8,21:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START"
350 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 350
360 SOUND10,15:FORA=0TO18:SOUND6,A
370 PUT@(A*2,18)-(A*2+3,21),M1:PUT@(A*2,18)-(A*2+3,21),C:NEXT:CLS4:SOUND10,0
380 :
390 '||||||||▬▬▬ GAMEN WRITE ▬▬▬||||||||
400 GOSUB 420:GOSUB 410:GOTO 440
410 LOCATE8,0:PRINT#0USING"######0";S:RETURN
420 LOCATE0,22:PRINT#0"1UP ";:CGEN:COLOR2:FORA=1TOL:PRINT#0"■";:NEXT:CGEN1
430 COLOR7:PRINT"ｾ↓ｾ":LOCATE30,22:PRINT#0USING"ﾚ##";SH:RETURN
440 LOCATE0,18:PRINT#0STRING$(20,MID$("ﾉ|ｯﾄ",R,1));:PUT@(10,14)-(13,17),M1
450 FORA=0TO30:PSET(RND*320,RND*200,RND*6):NEXT:D=1:GOSUB930:D=2:GOSUB930
460 ZZ=-1:KU=0:SU=0:X=10:Y=2:J=0:GB=R:BG=-1
470 :
480 '||||||||▬▬▬ SANJA MOVE ▬▬▬||||||||
490 FOR F=1 TO 2:GOSUB1840
500 J=J-1:VX=0:VY=0:IFJ<1AND SCRN$(X,Y(Y)+4,3)="   "THENVY=1:GOTO 530
510 IF J>0 THEN VY=-1:GOTO 530
520 IF STRIG(0)+STRIG(1)THEN J=2:VY=-1:KU=0
530 A=STICK(0)+STICK(1):VX=((A=4)-(A=6))*2:IF Y=1 THEN 1420
540 IF A=2 AND SU=0 THENGOSUB820 ELSEIF SU=1 THEN GOSUB870
550 RO=0:IF X+VX>20 THENVX=0:RO=1 ELSEIF X+VX<0 THEN VX=0
560 IF VX=0 AND VY=0 THENZZ=-ZZ:GOTO580
570 PUT@(X,Y(Y))-(X+3,Y(Y)+3),C:ZZ=-ZZ:X=X+VX:Y=Y-VY
580 IF VX=0 AND RO=0 THEN ZZ=1 ELSERO=RO*-(TS(1)<3)
590 IF J>0 THEN ZZ=-1
600 IF KU=2THENPUT@(X,Y(Y))-(X+3,Y(Y)+3),M5:GOTO630
610 IF ZZ=1 THENPUT@(X,Y(Y))-(X+3,Y(Y)+3),M2:GOTO 630
620 PUT@(X,Y(Y))-(X+3,Y(Y)+3),M1
630 IF RO=0 THEN 670 ELSE SC=SC+1:A=R:IF(INT(SC/50)*50)=SC THENGOSUB 1220:A=R
640 IF SC=140THEN GOSUB 700
650 LOCATE0,18:PRINT"ﾄﾄ":IF MID$(R$(R),SC,1)="0"THEN A=5
660 LOCATE38,18:PRINT#0MID$("ﾉ|ｯﾄ",A,1);
670 IF(INP(&H1B00)AND&H40)=0 OR INKEY$(0)="X"THEN 750 ELSEKU=0
680 GOSUB1840:M=X(F):N=N(F):ON TS(F)GOSUB980,1050,1240
690 NEXT:GOTO 490
700 GOSUB1220:BO=1:PO=R*4:HX=X(1):HY=Y(N(1)):A=R:GB=5:BG=-1
710 COLOR2:LOCATE12,4:PRINT#0"WARNING!":A$="O2C0DEFGAB9A0GFEDCR7:"
720 SOUND7,56:FORA=1TO4:PLAY320:PLAYA$+A$+A$:NEXT:SOUND7,28:FORA=1TO8
730 LOCATEA*2+10,4:PRINT#0"  ":PAUSE1:NEXT:COLOR7:RETURN670
740 :
750 '||||||||▬▬▬ KUNAI ▬▬▬||||||||
760 IF KU>0 THEN KU=2:GOTO 680
770 PUT@(X,Y(Y))-(X+3,Y(Y)+3),M3:FORA=15TO0STEP-1:SOUND6,0:SOUND10,A
780 IF A=7 THENPUT@(X,Y(Y))-(X+3,Y(Y)+3),M4
790 NEXT:KU=0:S$=SCRN$(X+6,Y(Y),1):IFINSTR("bdfh▬▮､ﾞ＼｣･ｱｩ",S$)THENGOSUB1110
800 KU=1:GOTO680
810 :
820 '||||||||▬▬▬ SHURIKEN ▬▬▬||||||||
830 IF SH=0THENRETURN ELSESH=SH-1:GOSUB 420
840 SX=X+4:SY=Y(Y):PUT@(X,Y(Y))-(X+3,Y(Y)+3),M3:FORA=0TO10:SOUND6,A:SOUND10,10
850 IF A=7 THENPUT@(X,Y(Y))-(X+3,Y(Y)+3),M4
860 NEXT:SOUND10,0:SZ=0:SU=1:LOCATESX,SY:PRINT#0"ﾚ":RETURN
870 S$=SCRN$(SX,SY,1):IFINSTR("bdfh▬▮､ﾞ＼｣･ｱｩ",S$)THENGOSUB1110
880 LOCATESX,SY:PRINT#0" ":SX=SX+4:IF SX>36 THENSU=0:RETURN
890 S$=SCRN$(SX,SY,1):IFINSTR("bdfh▬▮､ﾞ＼｣･ｱｩ",S$)THENGOSUB1110
900 SZ=(SZ+1)MOD2:LOCATESX,SY:PRINT#0MID$("ﾚ┐",SZ+1,1):RETURN
910 :
920 '||||||||▬▬▬ ENEMY 1 ▬▬▬||||||||
930 A=INT(RND(1)*4+1):X(D)=36:V(D)=-2:VY(D)=1:IF A=1THEN 950
940 TS(D)=1:N(D)=5:PUT@(X(D),Y(N(D)))-(X(D)+3,Y(N(D))+3),T1:RETURN
950 TS(D)=2:N(D)=2:PUT@(X(D),Y(N(D)))-(X(D)+3,Y(N(D))+3),T2:RETURN
960 IF ABS(X-X(F))<4 AND ABS(Y(Y)-Y(N(F)))<4THENGOSUB1390:RETURN ELSERETURN
970 :
980 PUT@(M,Y(N))-(M+3,Y(N)+3),C:M=M-2*F:IFM>=0THEN1010
990 FORA=F+1 TO 2:SWAP TS(A-1),TS(A):SWAP X(A-1),X(A):SWAP N(A-1),N(A)
1000 NEXT:D=2:GOSUB 930:RETURN
1010 N=N-1:IF N=1 THEN N=2
1020 PUT@(M,Y(N))-(M+3,Y(N)+3),T1:X(F)=M:N(F)=N:GOSUB960:RETURN
1030 :
1040 '||||||||▬▬▬ ENEMY 2 ▬▬▬||||||||
1050 PUT@(M,Y(N))-(M+3,Y(N)+3),C:M=M+V(F):IFM<0OR M>36THEN990
1060 N=N+VY(F):IF N=1 OR N=6 THEN N=N-VY(F):VY(F)=-VY(F)
1070 IF N=2 AND RND<.2THENV(F)=-V(F)
1080 PUT@(M,Y(N))-(M+3,Y(N)+3),T2:X(F)=M:N(F)=N:GOSUB960:RETURN
1090 :
1100 '||||||||▬▬▬ ENEMY DEAD ▬▬▬||||||||
1110 SOUND10,15:FORA=31TO0STEP-1:SOUND6,A:NEXT:SOUND10,0
1120 IF TS(1)=3 THENPO=PO-1:IF PO>0 THENRETURN ELSED=1:IFBO=1THEN1590 ELSE1140
1130 IF X(1)>X+2AND X(1)<X+8AND Y(N(1))<=Y(Y)AND Y(N(1))>Y(Y)-4THEND=1 ELSED=2
1140 FORA=X(D)TO36STEP4:IFTS(D)=1THENPUT@(A,Y(N(D)))-(A+3,Y(N(D))+3),T1:GOTO1170
1150 IFTS(D)=2THENPUT@(A,Y(N(D)))-(A+3,Y(N(D))+3),T2:GOTO1170
1160 PUT@(A,Y(N(D)))-(A+3,Y(N(D))+3),B1
1170 PUT@(A,Y(N(D)))-(A+3,Y(N(D))+3),C:NEXT:IFTS(D)=2THENSH=SH+3
1180 IFTS(1)=3THENS=S+500:GOSUB410:FORD=1TO2:GOSUB930:NEXT:RETURN
1190 S=S+TS(D)*10:GOSUB410:GOSUB420:GOSUB930:RETURN
1200 :
1210 '||||||||▬▬▬ ENEMY 3 ▬▬▬||||||||
1220 FORA=1TO2:PUT@(X(A),Y(N(A)))-(X(A)+3,Y(N(A))+3),C:NEXT
```

★どうも最近の影さんのようすがおかしいですなー。異常ですよ。まじめに働いているようですねー。(静岡県榛原郡・増田武茂18才)……【影：だってソフト・ランキングの集計もしなきゃいけないし，大変なんだぞ。】

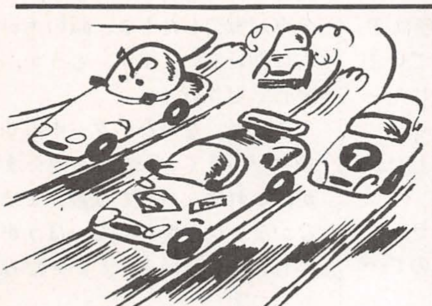
```
1230 X(1)=36:N(1)=5:TS(1)=3:VY(1)=-1:V(1)=-2:F=1:PO=R+2:BO=0:RETURN
1240 PUT@(M,Y(N))-(M+3,Y(N)+3),C:M=M+V(1)
1250 IF M>36 OR M<0 THENM=M-V(1):V(1)=-V(1):M=M+V(1)
1260 N=N+VY(1):IF N=1 OR N=6 THEN N=N-VY(1):VY(1)=-VY(1)
1270 IF BO=1THENPUT@(M,Y(N))-(M+3,Y(N)+3),B2:X(1)=M:N(1)=N:GOSUB1550:GOTO1290
1280 PUT@(M,Y(N))-(M+3,Y(N)+3),B1:X(1)=M:N(1)=N
1290 GOSUB960:F=2:IF N=2 AND RND(1)<.5 THENV(1)=-V(1)
1300 IF N=2 THEN HO=R*2+8:GOSUB1330:RETURN ELSERETURN
1310 :
1320 '||||■■■▬▬▬▬ ATTACK ENEMY 3 ▬▬▬▬■■■||||
1330 SOUND6,31:SOUND10,15:FORA=M-2TO M-HO STEP-2:LOCATEA*-(A=>0),14:PRINT#0"■"
1340 FORB=1TO20:NEXTB,A:SOUND10,5:FORA=M-HO TOM-2STEP2:LOCATEA*-(A=>0),14
1350 PRINT#0" ":FORB=1TO20:NEXTB,A:SOUND10,0
1360 IF Y=2 AND M-X<HO+2AND M-X>0THENGOSUB1390:RETURN ELSERETURN
1370 :
1380 '||||■■■▬▬▬▬ SANJA DAMAGE AND DEAD ▬▬▬▬■■■||||
1390 IF KU=2THENPLAY500:PLAY"O8C0V13CV11CV7CV15":SOUND7,28:KU=0:RETURN
1400 A$="O4C1EGB#AA#GGF#DC:":PLAY1200:PLAYA$+A$+A$:SOUND7,28
1410 PALET0,2:PALET:L=L-1:GOSUB420:IF L>0 THENRETURN
1420 PUT@(X,Y(Y))-(X+3,Y(Y)+3),M1:SOUND8,0:SOUND9,0:PAUSE5
1430 PRW128:PALET7,0:SOUND6,15:SOUND10,15:PLAY120
1440 LINE(X*8,Y(Y)*8)-((X+4)*8,(Y(Y)+4)*8-1),PSET,BF,HEXCHR$("010101808080")
1450 LINE(X*8,Y(Y)*8)-((X+4)*8,(Y(Y)+4)*8-1),PSET,BF,HEXCHR$("111111888888")
1460 LINE(X*8,Y(Y)*8)-((X+4)*8,(Y(Y)+4)*8-1),PSET,BF,HEXCHR$("555555AAAAAA")
1470 LINE(X*8,Y(Y)*8)-((X+4)*8,(Y(Y)+4)*8-1),PSET,BF,HEXCHR$("FFFFFFFFFFFF")
1480 FORA=15TO0STEP-1:SOUND6,A:SOUND10,A:PAUSE1:NEXT:CONSOLE2,23:CLS4:CONSOLE
1490 COLOR3:LOCATE10,10:PRINT#0"GAME  OVER":COLOR6:FORA=1TO7:LOCATE18,14
1500 PRINT#0(8-A):FORB=1TO4:A$=MID$("CDEFGAB",A,1):PLAY"O1"+A$+"3:O2"+A$+"3
1510 IF INKEY$(0)="M"THENB=4:A=7:GOTO 280
1520 NEXTB,A:LOCATE20,14:PRINT#0"0":PLAY"O2C9:O3C9":GOTO270
1530 :
1540 '||||■■■▬▬▬▬ ROUND BOS ATTACK ▬▬▬▬■■■||||
1550 LOCATEHX,HY:PRINT#0" ":HX=HX-2:IF HX<0 THENHX=X(1):HY=Y(N(1)):RETURN
1560 S$=SCRN$(HX,HY,1):LOCATEHX,HY:PRINT#0"⌐"
1570 IFINSTR("acik_egmo}π",S$)THEN1390 ELSERETURN
1580 :
1590 '||||■■■▬▬▬▬ ROUND CLEAR ▬▬▬▬■■■||||
1600 CGEN:FORA=N(1)TO2STEP-1:PUT@(X(1),Y(A))-(X(1)+3,Y(A)+3),B2:PAUSE2
1610 PUT@(X(1),Y(A))-(X(1)+3,Y(A)+3),C:NEXT:FORA=16TO6STEP-2:LOCATEX(1),A
1620 PRINT#0"●●":SOUND6,A:SOUND10,A-1:PAUSE1:NEXT:FORA=0TO10STEP2:PAUSE1
1630 LINE(X(1)-A,16)-(X(1)+A+3,17),"●",BF:SOUND6,0:SOUND10,10
1640 LINE(X(1),6+A)-(X(1)+3,6+A+1)," ",BF:SOUND6,31:SOUND10,15
1650 NEXT:SOUND10,0:LINE(0,16)-(39,17)," ",BF:COLOR4:LOCATE10,10:CGEN1
1660 PUT@(X,Y(Y))-(X+3,Y(Y)+3),M2
1670 PRINT#0"ROUND CLEAR":COLOR7:A$="A1RARARG4R1GRGRGRFRFRFRG4R1GRGRGR+C5+D+C3
1680 A$=A$+"+D5+C9":PLAY200:PLAY"O5"+A$+":R0O3"+A$:HS=SH
1690 FORB=L TO0STEP-1:L=L-1:GOSUB420:PLAY500:PLAY"O5C1DED:O2G1EDC"
1700 S=S+10:GOSUB410:NEXT:FORB=SH TO1STEP-1:SH=SH-1:GOSUB420:PLAY"O3CDE:O6DEF
1710 S=S+10:GOSUB410:NEXT:SH=HS:L=10:SC=1:R=R+1:CLS4:IFR<5THEN 400
1720 :
1730 '||||■■■▬▬▬▬ ENDING ▬▬▬▬■■■||||
1740 CLS4:RESTORE1940:FORA=1TO6:READ M$(A):NEXT:FORA=1TO6:READ A$:S$(A)=""
1750 FORB=1TOLEN(A$):S$(A)=S$(A)+CHR$(ASC(MID$(A$,B,1))-1):NEXT B,A
1760 FORA=1TO6:CGEN:COLOR7:LOCATE2,20:PRINT#0S$(A):COLOR A:FORB=0TO18:CGEN1
1770 LOCATEB*2,A*2:PRINT#0MID$(M$(A),B+1,1):IFMID$(M$(A),B+1,1)=" "THEN1790
1780 A$="O3C0EDFEGFGAGBAGEFEGDEC:":PLAY2200:PLAYA$+A$+A$
1790 NEXTB:LOCATE0,20:PRINT"ﾋﾞﾋﾞ":NEXTA:LOCATE0,22:PRINT"ﾎﾞﾎﾞ"
1800 FORA=2TO24STEP4:LOCATE0,A:PRINT"ｸﾞｸﾞ":PAUSE3:NEXT
1810 FORGB=1TO5:BG=-1:FORA=1TOLEN(B$(GB)):GOSUB1830:PAUSE2:NEXTA,GB:GOTO1810
1820 END
1830 '||||■■■▬▬▬▬ SUB ▬▬▬▬■■■||||
1840 SOUND8,0:BG=(BG+1)MOD LEN(B$(GB)):A$=MID$(B$(GB),BG+1,1)
1850 PLAY7500:PLAY O$(GB)+A$+"0:O2"+A$+"0":SOUND8,-(A$<>"R")*13:SOUND9,13
1860 SOUND7,28:RETURN
1870 :
1880 '||||■■■▬▬▬▬ MANY DATA ▬▬▬▬■■■||||
1890 DATAAA55,CFCF,AF5F,CCCC,BBBB,EEEE,FEFE,CBAB,AAAA,5555
1900 DATACCBB,DCBD,ECBF,FDFD,FAFF,BDFF,CFCF,5AAB,DF9F,AADD
1910 DATA9999,A9A9,DFDF,FEDC,FEDC,FEDF,CDEF,CDEF,FFFF,FFFF
1920 DATAFFF9,FFF9,FFAF,F9FF,9FFF,AAAC,CCCC,AAAA,DECC,DCA0
1930 DATA 20,14,10,8,6
1940 DATA" CONGRATURATIONS ! "," OZU WA SINDA.      ","THANK YOU  SANJA ! "
1950 DATA"SEKAINI HEIWAGA    "," MODOTTA.           ","SEE YOU AGAIN !! "
1960 DATA"ｶﾓﾄﾟﾅｴ｢","ｶｾﾟ!ﾋ!ｽﾞﾁﾟ｢","ｲﾙｷﾟﾅｴ!ｼﾞｽﾟｭ｢","ｿｷｳﾇ!ﾎｳﾝｷﾟ"
1970 DATA"ﾔﾅﾟｰﾁ｢","ﾐﾁｲｳﾐｽｯｴ｢"
1980 DATA 010303031976EF8D000000000000000000000000000000
1990 DATA C0E000E0C08040C00000E000000000000000A000000000000
2000 DATA 0E57370F1E1C10180040200000001000004020000001008
2010 DATA E060A060F0604060001030408000400000103040800004020
2020 DATA 03070607E37E060D000001000000000000001000000000
2030 DATA 80C000C080C0E0E00000C000000000001000004000000000010
2040 DATA 0E060A0F0E0E040600010304080004000001030408000402
2050 DATA E0E0C0E0E0C080C01000000000000080001000000000008040
2060 DATA 030706071B76EF8D0000010000000000000001000000000
2070 DATA 80C000C080C040C00000C0000000000000040000000000000
2080 DATA 0E17370F1E1C1018000020000000100000002000000001008
2090 DATA 7030C462E1604060000804020100400000080402010004020
2100 DATA 030706079BF76D0E0000010000000000000001000000000
2110 DATA 80C000C080F7E0000000C000000F000000004000000F0000
2120 DATA 0F07070F1E1C1018000000000000010000000000000001008
2130 DATA C0C04060E06040600000000000000400000000000000004020
2140 DATA 030706079BF76D0E0000010000000000000001000000000
2150 DATA 80C81AD2A3F6E0000004C000030C000000044202030E0000
2160 DATA 00000000000000000000000000000000001000001060E0F
2170 DATA 003010100000000000000E060E04040070C0000018B6AF5B
2180 DATA 0001E0000000000E000DF8000000000000B01E10307060600
2190 DATA 00F0000000000000600F306040000000000FB30F0B8381C0C00
2200 DATA 000000000000000001E7CFCFFFC7C1E00001830 3C30180000
2210 DATA 3C7E56563E043800CB9D8585CDFBCF7E1C3E16161E041800
2220 DATA FEFEFE00EFEFEF00FE808000EF080800FEFE8000EFEF0800
2230 DATA 7EFFFFFFFFFF7E7E181818991818181 83C3CBDBDBD3C3C3C
2240 DATA E8888808E888888ECCCCCC0CECCCCCCEEEEEEE0EEEEEEE
2250 DATA 18183CEF3C181800101038EE38101000101038EE38101000
2260 DATA C3763E2C7C6EC30082643C28784C820082643C28784C8200
2270 DATA 001C1C3C0C0000401E3F173F0F73F77F001C143D0E62E65D
2280 DATA 00000000C1E00020080F8F8FCFED6F6000038F8FCFED0E0
2290 DATA 600FC0C0000000707F2FEFDD1C3830407F0FCFDD1C383060
2300 DATA DC180000000000038FCF8F8FCEC7A3008D8D8C0E0E0703018
2310 DATA 000F3F7F2E7F3F13010F3F0757070F0F00003A7C2E7C3800
2320 DATA 0080C0C00EBFF7C6C0F0F8F8FEC1C8F800000000E1F0702
2330 DATA 31706360605050280747030306070300305003036757532 8
2340 DATA 8C3CCC0C0A0ADD48F0F0F0F06030D8480030F0FC7ABADD48
```





★すみません。加賀一真君がどうしてもOFコーナーに載りたいというのですが，どうしましょ。(広島県呉市・宮岡正朗14才)……【影：じゃ，こうしましょ。というわけでこのハガキ採用です。もうこの手は使えない。】

# X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用



4人同時プレイが可能だ！

# FINAL-X
（ファイナル エックス）

星合　健二

## ◆ゲームについて

namco「ファイナル・ラップ」がでていますね。これをX1turboに移植しました。な，なんと4人同時プレイができます。

まず，いるものはジョイスティック2個とマウスです。

タイトルがでているときに，[1]～[4]の番号で，何人でするかを決めます。操作する番号を押してください。

1：キーボードで操作します。[4]で左，[6]で右で，スペース・キーがターボのON，OFFを切り換えます。

2：ジョイスティック1で操作します。レバーの左右で動いて，レバーを下に入れてターボのON，OFFを切り換えます。

3：ジョイスティック2で操作します。レバーの操作は2プレイヤーと同じです。

4：マウスの二つのクリックで左右に動いて，両方のクリックでターボON，OFFを切り換えます。

参加する番号を入力すると，画面の上のほうに“＊”が表示されます。

[ESC]でキャンセルできます。参加するメンバーが決まったらリターン・キーではじまります。

## ◆ルール

どの車が一番速くゴールにいくかの競争です。距離が0になるとゴールインです。距離が1減るたびに，燃料も1減ります。ターボ

**CHECKER FLAG**

編：なんと，4人同時プレイが可能なんですよ。このゲーム。

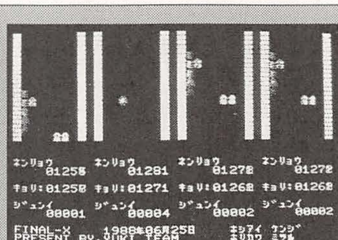
Dr.D：ふむ，なかなかやるじゃないか。turbo専用のプログラムも掲載されて2回目だが，今後も楽しみになってくるぞ。

編：ところで，このゲームならturbo専用じゃなくてもできたのにね。

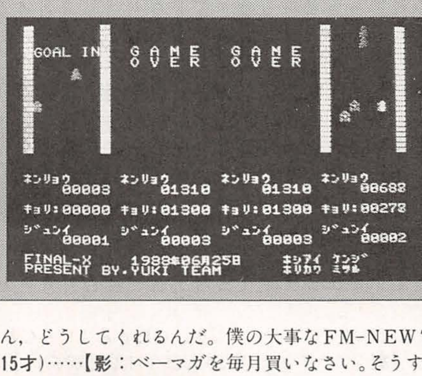
Dr.D：マウスを使うためturbo BASICにしたんだろう。それから，turboのバイオスを使っているしな。まあ，X1で3人用に挑戦してみたまえ。




▲《写真1》ここで操作する番号(1～4)を入力してスタート




▲《写真2》これが4人同時プレイ画面。ちゃんと相手の車も画面にでるぞ




◀《写真3》ちなみにキーボードとマウスで2人プレイをしてみたが

FINAL-Xのプログラム・リスト

```
1000 CLEAR&HB000:CLS4:INIT:WIDTH 40,25:KLIST0:AD=&HE000:CLICK OFF
1010 CSIZE1:CLS:LOCATE8,10:PRINT#0"DATA　SETTING":CSIZE
1020 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000000")
1030 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("2040C6D640E6C6C6387C38387C383838000094100084000")
1040 DEFCHR$(34)=HEXCHR$("387CEEEE7CFEFEFE30400000500000000387C28287C383838")
1050 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("3040C6C650C6C6C6387C28287C383838387C28287C383838")
1060 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("083CEEEE2CFEFEFE387C28287C383838387C28287C383838")
1070 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("000078787878787800007E7E407E407E00004000600060000")
1080 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000F7F7F700BFBFBF00")
1090 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("1824C3CB18C3C3C31824C3DB18C3C3C3183C183C18183C18")
1100 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("0000000000000000383C7C7E7EFDFEF51020402850A00080")
1110 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("0000000000000000545ABEFD7EFB542C0000142814280000")
1120 FOR I=1 TO 86:C=0:D=0:READ A$,B$:B=VAL("&h"+B$):FOR J=0 TO 63 STEP 2
```

★影さん，どうしてくれるんだ。僕の大事なFM-NEW7がくさりかけてるじゃないか。(神奈川県横浜市・中島陽平15才)……【影：ベーマガを毎月買いなさい。そうすれば，キミの悩みも解消されるだろう。エー。】

の場合は5減ります。燃料が0になるとその車はゲーム・オーバーです。すべての車がゲーム・オーバーになるか，ゴールインすれば終わりです。

燃料を取ると，燃料が＋100されます。衝突しても燃料は減りません。

ターボに切り換えると車もスピードが2倍になります。

別にターボを使わなければ，燃料を取らなくても，ゴールインできます。

## ◆プログラムについて

ターボBASICをロードしてNEWONとでたら，リターン・キーを押してください。一応処理はPCG以外はマシン語を使っていますので，打ち込んだらすぐにセーブをしてください。

本当はオールマシン語にしたかったのです。

PCGをマシン語でプログラムするやりかたが，わからないので……。

## ◆最後に

ゲーム中に[ESC]を押すと強制的にゲームを終了させます。自分の車が衝突したとき，敵の車が左右に動いていますが，どうか，お許しください。

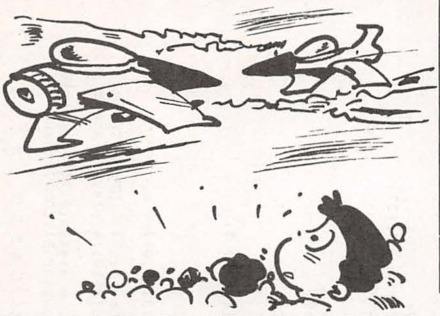
それと，なかなかターボの切り換えがうまくいかないと思いますが，これは，バグではありませんなかなか切り換わらないほうがおもしろいと思います。バグだったりして？

```
1130 A=VAL("&h"+MID$(A$,J+1,2)):C=C+A:POKEAD+D,A:D=D+1:NEXT:AD=AD+32
1140 IF C=B THEN NEXT:CALL&HE000
1150 COLOR2:CLS:PRINTUSING"error in ####":1150+I*10:COLOR7:END
1160 DATA 01001D5E01ED79CD27125E0101001EED79CD02E8210FEA019D51CD1AE82117EA,0B1E
1170 DATA 016532CD1AE821F9E9AF520EEACD44E021E9E9CD44E021F5E9CD44E021FDE9CD,12DC
1180 DATA 44E0180877257725772577C93205EA3AF9E9B728080105505E2ACD87E93AFAE9,0D6E
1190 DATA B72808010F303E2ACD87E93AFBE9B7280801193 03E2ACD87E93AFCE9B7280801,0CC7
1200 DATA 25303E2ACD87E9010019ED78FE0D2833FE312813FE322816FE332819FE34281C,0B9D
1210 DATA FE1BCA00E018A83E0132F9E9189E3E0132FAE918973E0132FBE918903E0132FC,0DF9
1220 DATA E918893A05EA3D2086CDE7E72158EA017033CD1AE8217CEA019833CD1AE8CDAC,0FA2
1230 DATA E7211E0522D5E922D7E922D9E922DBE92114052 2DDE922DFE922E1E922E3E921,10BE
1240 DATA 03DF22EDE92322EFE9232322F1E92322F3E93E023201EA3C3202EA3C3C3203EA,0DA8
1250 DATA 3C3204EA2100B03600237CFEE020F82100B011080001540536061936062 30B79,0874
1260 DATA B020F52100D0DD216BE1CD57E12100B0DD23CD57E11816ED5F16005F197CDDBE,0EFA
1270 DATA 00D07EFE0628F0360818ECDEC02100B0ED5F16005F197CFED030147EFE0628F0,0E1D
1280 DATA ED5F1607FE8038047AF680577218E12100B016001EFD197CFEDE30097EFE0628,0D2B
1290 DATA F1360518EDCD2BE8CD62E4CD33E5CD05E6CDD7E6CD7FE3CD21E43AF9E9B72836,137D
1300 DATA 3AE9E9B728303AF5E9B7202A3AFDE93D28242AD5E97DFE0330107CB7200CAF32,0EC3
1310 DATA F9E921000022D5E9180C110300B7ED5222D5E9CD62E43AEAE9B728363AFEE93D,0F84
1320 DATA 28303AFAE9B7282A3AF6E9B720242AD7E97DFE0330107CB7200CAF32FAE92100,0E7E
1330 DATA 0022D7E9180C110300B7ED5222D7E9CD33E53AFBE9B728363AEBE9B728303AF7,0F58
1340 DATA E9B7202A3AFFE93D28242AD9E97DFE0330107CB7200CAF32FBE921000022D9E9,0E68
1350 DATA 180C110300B7ED5222D9E9CD05E63A00EA3D28363AFCE9B728303AECE9B7282A,0DCF
1360 DATA 3AF8E9B720242ADBE97DFE0330107CB7200CAF32FCE921000022DBE9180C1103,0D26
1370 DATA 00B7ED5222DBE9CDD7E63AF9E9015130B7CC2CE43AFDE9B7C443E43AFAE9015B,12D2
1380 DATA 30B7CC2CE43AFEE9B7C443E43AFBE9016530B7CC2CE43AFFE9B7C443E43AFCE9,13B0
1390 DATA 016F30B7CC2CE43A00EAB7C443E43AF9E9B720153AFAE9B7200F3AFBE9B72009,1002
1400 DATA 3AFCE9B720 03C34AE43AF9E9B728063AFDE93D20283AFAE9B728063AFEE93D20,1010
1410 DATA 1C3AFBE9B728063AFFE93D20103AFCE9B7CA4AE43A00EA3D2003C34AE4010019,0E0B
1420 DATA ED78FE2DC8FE1BCA00E02100B07EE67FFE07201F7E3600CB7F280D2B7EFE0620,0E13
1430 DATA 03231804368718 0B237EFE062003 2B18EA3607237CFED038D4CD21E4C3A5E13A,0C22
1440 DATA F9E9B728153AFDE93D280F0100303A01EA2AEDE9CDEAE3CDF1E33AFAE9B72815,110C
1450 DATA 3AFEE93D280F010A303A02EA2AEFE9CDEAE3CDF1E33AFBE9B728153AFFE93D28,10CC
1460 DATA 0F0114303A03EA2AF1E9CDEAE3CDF1E33AFCE9B7C83A00EA3DC8011E303A04EA,0FF8
1470 DATA 2AF3E9CDEAE3CDF1E3C916005FB7ED52C9113F00B7ED52160C1E09C57ECB7F28,1082
1480 DATA 023E0723C620ED793E27CBA0ED79CBE0031D20E8C1E521280009E5C1E11520D9,0E4C
1490 DATA C9E521000 92B7DB420FBE1C9C52131EACD1AE8C1C521280009E5C12139EACD1A,0F72
1500 DATA E8C1C92141EACD1AE8C9CD2BE801EC312149EACD1AE8010019ED78FE0D20FAC3,10DE
1510 DATA 00E0ED5BEDE93AF9E9B7C83AFDE93DC83AF5E9B728083D32F5E93E0912C91AE6,122C
1520 DATA 7FFE072802AF123E091B3D20FC2AD5E92B22D5E97DB42005AF32F9E9C9010019,0D19
1530 DATA ED78FE342849FE36284FFE2028631AB7282AFE062019133A01EA3C3201EA1AFE,0C65
1540 DATA 0620101B1B3A01EA3D3D3201EA1804FE0528303E1E32F5E93E0918023E0112ED,08AA
1550 DATA 53EDE92ADDE92B22DDE97DB42832C91B3A01EA3D3201EA18B5133A01EA3C3201,0D8E
1560 DATA EA18ABD52AD5E91164001922D5E9D118CB3AE9E9B72803AF18013C32E9E9188E,0F28
1570 DATA 3E0132FDE9C9CDA4E73D673AE5E98432E5E9C9ED5BEFE93AFAE9B7C83AFEE93D,148B
1580 DATA C83AF6E9B728083D32F6E93E0912C91AE67FFE072802AF123E091B3D20FC2AD7,0D63
1590 DATA E92B22D7E97DB42005AF32FAE9C93E01CD79E9FE34284AFE362850FE3228641A,0F6D
1600 DATA B7282BFE062019133A02EA3C3202EA1AFE0620111B1B3A02EA3D3D3202EA1805,095A
```

```
1610 DATA FE05CAD5E53E1E32F6E93E0918023E0212ED53EFE92ADFE92B22DFE97DB42832,0F51
1620 DATA C91B3A02EA3D3202EA18B4133A02EA3C3202EA18AAD52AD7E91164001922D7E9,0CB5
1630 DATA D118CB3AEAE9B72803AF18013C32EAE9188D3E0132FEE9C9CDA4E73D673AE6E9,1077
1640 DATA 8432E6E9C9ED5BF1E93AFBE9B7C83AFFE93DC83AF7E9B728083D32F7E93E0912,12DD
1650 DATA C91AE67FFE072802AF123E091B3D20FC2AD9E92B22D9E97DB42005AF32FBE9C9,0ED2
1660 DATA 3E02CD79E9FE34284AFE362850FE3228641AB7282BFE062019133A03EA3C3203,0B87
1670 DATA EA1AFE0620111B1B3A03EA3D3D3203EA1805FE05CAA7E63E1E32F7E93E091802,0B75
1680 DATA 3E0312ED53F1E92AE1E92B22E1E97DB42832C91B3A03EA3D3203EA18B4133A03,0D86
1690 DATA EA3C3203EA18AAD52AD9E91164001922D9E9D118CB3AEBE9B72803AF18013C32,0E14
1700 DATA EBE9188D3E0132FFE9C9CDA4E73D673AE7E98432E7E9C9ED5BF3E93AFCE9B7C8,14B2
1710 DATA 3A00EA3DC83AF8E9B728083D32F8E93E0912C91AE67FFE072802AF123E091B3D,0CAB
1720 DATA 20FC2ADBE92B22DBE97DB42005AF32FCE9C93A9EFB3D28483D284F3D28641AB7,0ECE
1730 DATA 282BFE062019133A04EA3C3204EA1AFE0620111B1B3A04EA3D3D3204EA1805FE,0989
1740 DATA 05CA74E73E1E32F8E93E0918023E0412ED53F3E92AE3E92B22E3E97DB42832C9,0ECD
1750 DATA 1B3A04EA3D3204EA18B4133A04EA3C3204EA18AAD52ADBE91164001922DBE9D1,0CCD
1760 DATA 18CB3AECE9B72803AF18013C32ECE9188D3E013200EAC9CDA4E73D673AE8E984,0F33
1770 DATA 32E8E9C93A0EEA3C320EEAC91604013032212 0EACD1AE8030303031520F201,0ADB
1780 DATA A8321604212 6EACD1AE803030303031520F101F8321604212BEACD1AE80303,097C
1790 DATA 0303031520F2C90100301E17C516283E20ED7903 1520F8C121280009E5C11D20,094C
1800 DATA EBC92100001100000 1001D3E01ED79CDC06E3E0101001EED79C97EB7C8ED79CB,0C5F
1810 DATA A03E07ED79CBE0032318EF2AD5E9015C32CD92E92ADDE901AC32CD92E92AD7E9,10E3
1820 DATA 016632CD92E92ADFE901B632CD92E92AD9E9017032CD92E92AE1E901C032CD92,1121
1830 DATA E92ADBE9017A32CD92E92AE3E901CA32CD92E90600DD21E5E93AFDE93D28263E,10C2
1840 DATA 01DD77002ADDE9ED5BDFE9CD3BE9CD31E9ED5BE1E9CD3BE9CD31E9ED5BE3E9CD,14F8
1850 DATA 3BE9CD31E9DD233AFEE93D28263E01DD77002ADFE9ED5BDDE9CD3BE9CD31E9ED,120F
1860 DATA 5BE1E9CD3BE9CD31E9ED5BE3E9CD3BE9CD31E9DD233AFFE93D28263E01DD7700,1229
1870 DATA 2AE1E9ED5BDDE9CD3BE9CD31E9ED5BDFE9CD3BE9CD31E9ED5BE3E9CD3BE9CD31,15C5
1880 DATA E9DD233A00EA3D283F3E01DD77002AE3E9ED5BDDE9CD3BE9CD31E9ED5BDFE9CD,11FD
1890 DATA 3BE9CD31E9ED5BE1E9CD3BE9CD31E91817DD7E0080DD7700 0600C97CBA2803D8,105B
1900 DATA 04C97DBBD8C804C9012433260 03AE5E96FCD92E9012E3326003AE6E96FCD92E9,0EF7
1910 DATA 0138332600 3AE7E96FCD92E90142332600 3AE8E96FCD92E9C901001DED79CD92,0E5D
1920 DATA 1D01001EED79C9ED79CBA03E07ED79CBE0C9111027CDCDE919C630CD87E90311,0F86
1930 DATA E803CDCDE919C630CD87E903116400CDCDE919C630CD87E903110A00CDCDE919,0FBB
1940 DATA C630CD87E9037DC630CD87E9C9AFB7ED52D83C18F9000000000000000000000000,0C79
1950 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
1960 DATA 000000000000000000000000000000 46494E414C2D5800505553482 04B455900,0438
1970 DATA C8DDD8AEB300B7AED83A00BCDEADDDB200472041204D2045004F205620452052,0D41
1980 DATA 00474F414C20494E004849542052455455524E204B45590046494E414C2D5820,07D7
1990 DATA 2020203139383 8FB3036F63235F720202020CEBCB1B220B9DDBCDE0050524553,0CE6
2000 DATA 454E542042592E59554B492054454 14D20202020202 0CED8B6DC20D0C2D90058,0B54
2010 DATA 363830303 0B6DE20CEBCB2AE212D000000000000000000000000000000000000,05EA
2020 '*****************
2030 '*    FINAL-X     *
2040 '*  1988年06月25日  *
2050 '*   X1turbo専用   *
2060 '* 制作:YUKI TEAM *
2070 '*****************
```

★子熊の川野さんは，ハチミツ大好き。川野さんの母：危ないっていってるでしょ。川野さん：だっておいしいんだもん。（神奈川県横須賀市・ハーフドラゴン15才）……【編：アライグマの影さんは今日も元気です。】

# X68000用



レーザーを駆使した1対1の対戦

# BATTLE CARNIVAL

山口　和典

## ストーリー

ゼルノア部隊は，そのとき1機を残し全滅した。最強の敵部隊が後方から飛来してきたのだ。生き残った彼は復讐を誓った。だが，戦争は終わってしまった。もう，へたに手だしはできない。

彼は考えた。考えた末に一つ案が浮かんだ。やつらを，年に一度のバトル・カーニバルに呼び，そこで全滅させてやる…と。

## 戦いかた

ジョイスティックが必要。トリガボタンは，ABどちらのボタンも同じで，レーザーを撃つのに使用。ボタンを押して，はなしたときにレーザーがでます。いくら長く押していても，レーザーの威力は変化しません。

スタートして，デモが終わるとゲームがはじまり，このとき，画面上部にあるのがエネルギー・メータで，左が自分，右が敵のメータです。自分のエネルギーがなくなると，ゲーム・オーバー。敵のエネルギーがなくなるとつぎのラウンドへ。

面は全部で11面です。ゲーム中，右向きのキャラが自分の操る“ZELNOA”です。

なお，5面の敵は頭，最後の敵はレーザーを撃っている部分以外，判定はいっさいありません。

## プログラムについて

C言語のようなプログラム形式にすると，行数をとるし，スピードも遅くなるので，普通のベーシック形式にしました。いいわけじみてるけど。

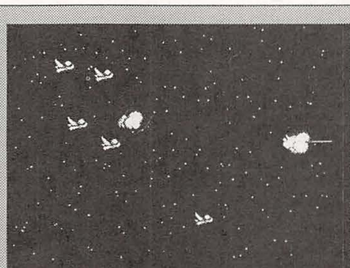
《第1表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X, Y | 自分の座標 |
| EX, EY | 敵の座標 |
| EX2, EX2 | 敵分身の座標 |
| L | レーザー・フラグ |
| EL | 敵レーザー・フラグ |
| ED | 敵の強さデータ |
| EC | 敵の色 |
| SCR | スクロール用 |
| HP | 自分のエネルギー |
| EHP | 敵のエネルギー |
| ELK | 敵のレーザーの数から1引いたもの |
| ELV | 敵のレベル |
| EP | 敵レーザーの威力 |
| EDF | 敵の硬度 |
| DM | 自分ダメージ・フラグ |
| EDM | 敵ダメージ・フラグ |
| ST | ステージ数 |

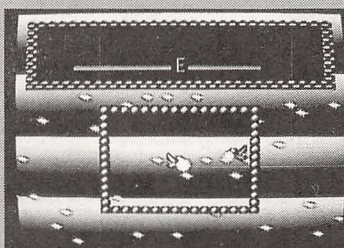




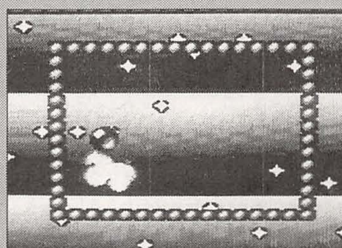

◀《写真1》タイトル画面。ずいぶんこってるねー



◀《写真2》ゼルノア部隊が1機を残し、滅びたデモ



◀《写真3》いよいよバトル・カーニバルだ。ビームの撃ち合い



◀《写真4》2面ではボールが動きまわる。やられてしまった

★僕の兄は，FMが壊れてPCを使っているのに，Oh！F○を買っている大マヌケです。僕はベーマガを買いますので，よろしく。(山口県吉敷郡・北野集司11才)……【つぐ美：お兄さんにもよろしく言っておいて。】

BATTLE CARNIVALのプログラム・リスト

```
10 /* /10       /20       /30       /40       /50       /60       /70      *
20  int I,J,P,X=75,Y=120,EX=170,EY=145,EX2,EY2,L,EL,EC,R,SCR,MS
30  int HP=100,EHP=100,M=1,M2=1,ELK,ELV,EP,EDF,EDT,DM,EDM,ST=1
40  dim int DEMO(15),ED(76)
50  str NM[99]="KYKMMIHHHMKNEY":dim str N(6)[4],MSG(99)[99],SF(4)[15]
60  SF={"Design","Program","Compos","Advic","Produs"}
70  DEMO={150,110,90,99,220,120,70,50,40,40,50,99,150,200,75,120}
80  ED={0,11,12,4,6,1,513,0,0,0,9,4,1,519,1,16,20,5,6,1,518,0,0,0,8,5,1,520,
90  0,15,8,4,7,2,776,0,0,0,9,9,2,775,1,10,18,5,6,2,774,0,8,12,4,5,4,1281,0,
100 0,0,9,9,3,1288,1,8,24,9,7,0,262,1,1,11,9,7,8,1030}
110 screen 0,3,1,1:sp_clr():sp_off():sp_disp(1):sp_data():spp_data()
120 for I=0 to 1:bg_set(I,I,1):bg_fill(I,3):bg_scroll(I,0,0):next
130 m_init():for I=1 to 13:m_alloc(I,9000):next
140 for I=1 to 7:m_assign(I,I):next:M_DATA1()
150 /*  T I T L E
160 contrast(0):fill(0,0,512,512,20):window(0,0,511,511)
170 for I=0 to 10: symbol(10,40-I,"BATTLE",2,2,2,20+I*4.5#,0)
180  symbol(50,90-I,"CARNIVAL",2,2,2,20+I*4.5#,0): next
190 symbol(75,200,"1988 (C) KYSPIRITS",1,1,0,35000,0)
200 symbol(55,150,"PLEASE START",1,1,2,65500,0)
210 for I=0 to 256:home(0,256-I,256-I):WAIT(2):contrast(I/17):next
220 for I=0 to 1: for J=0 to 63: for K=0 to 1
230 bg_put(I,J,rnd()*64,514): next: next: next
240 for I=0 to 1: I=strig(1):if m_stat(4)=0 then m_play()
250 sp_set(P,rnd()*220+25,56+rnd()*60,517,3)
260 P=P+1:if P>4 then P=0
270 SCR=SCR-1:if SCR<0 then SCR=511
280 bg_scroll(0,SCR,SCR):bg_scroll(1,511-SCR,SCR): next
290 /* Demonstration
300 m_init():screen 0,3,1,1:sp_disp(1):sp_off():M_DATA2():m_play(1,2,6)
310 for I=0 to 255:pset(I,rnd()*255,rnd()*65536):next
320 for I=0 to 7:sp_set(I+20,DEMO(I*2)+16,DEMO(I*2+1)+16,16641,3):next
330 for I=0 to 12:K=int(rnd()*100)+50:for J=0 to 50
340 sp_set((J mod 11),J*8,K,1799,3):next:next
350 for K=0 to 6:BX=DEMO(K*2)-8:BY=DEMO(K*2+1)-8
360 line(BX+16,BY+16,511,128,1984)
370 for J=0 to 30: sp_set(P,BX+rnd()*16+16,BY+rnd()*16+16,514+rnd()*4,3)
380  P=P+1:if P>5 then P=0
390 next:line(BX+16,BY+16,511,128,1):sp_off(K+20): next:m_init():sp_off(0,6)
400 for I=75 to 300:sp_set(27,I,120,16641,3):next:contrast(0)
410 /*  B A T T L E   S C R E E N
420 for I=0 to 255:line(0,I,255,I,255-I):next
430 for I=0 to 1:bg_set(I,I,1):bg_fill(I,3):bg_scroll(I,0,0):next
440 for I=8 to 23:bg_put(0,I,12,512):bg_put(0,I,25,512):next
450 for I=13 to 24:bg_put(0,8,I,512):bg_put(0,23,I,512):next
460 for I=1 to 30:bg_put(0,I,1,513):bg_put(0,I,9,513):next
470 for I=2 to 8:bg_put(0,1,I,513):bg_put(0,30,I,513):next
480 for I=0 to 63:bg_put(1,I,10+rnd()*21,514):next
490 fill(8,8,245,75,20):fill(122,48,19,62,10):fill(133,48,236,62,10)
500 for I=0 to 2:symbol(123+I,48,"E",1,1,1,rgb(10+I*10,0,0),0):next
510 for I=0 to 9:line(120,50+I,20,50+I,I*5):line(135,50+I,235,50+I,I*5):next
520 ELK=ED(7*ST-7):ELV=ED(7*ST-6):EP=ED(7*ST-5):EAT=ED(7*ST-4)
530 EDF=ED(7*ST-3):EDT=ED(7*ST-2):CC=ED(7*ST-1)
540 m_init():M_DATA2():m_play(1,2,3,4,5,6,7):gosub 1010:contrast(15)
550 for I=0 to 25:sp_set(50-I,286-I*4,156,CC,3):WAIT(8):next
560 for I=0 to 25:WAIT(5):sp_off(50-I):next
570 /*  M A I N
580 line(X+10,Y+13,255,Y+13,242-Y):sp_off(28)
590 S=stick(1):S2=strig(1)
600 if S>0 then {
610  if (S mod 3)=1 and X>70 then X=X-6
620  if (S mod 3)=0 and X<170 then X=X+6
630  if S<4 and Y<184 then Y=Y+6
640  if S>6 and Y>100 then Y=Y-6
650             } else if X<170 then X=X+1
660 if S2>0 then L=1
670 if L then {
680  if L<5 then sp_set(29,X+6+16,Y+5+16,513+L,3)
690  L=L+1:if L=6 then {
700  m_assign(8,11):m_play(8):line(X+10,Y+13,255,Y+13,1984):sp_off(29)
710  if X+15<EX and abs(Y+5-EY)<7 then { m_assign(8,9+(EDF<6))
720  sp_set(28,EX-3+16,Y+5+16,517,3):m_play(8):EHP=EHP-EDF:EDM=1:gosub 1010
730                      }  }  }
740 sp_set(30,X+16,Y+16,16641+1280*DM,3):DM=0
750 if EHP<1 then BX=EX-8:BY=EY-8:goto 780
760 if HP<1 then BX=X-8:BY=Y-8:goto 780
770 goto 960
780 /*  B O M B
790 line(X+10,Y+13,255,Y+13,242-Y):sp_off(28)
800 line(EX+10,EY+4,0,EY+4,251-EY):line(EX+10,EY+11,0,EY+11,244-EY)
810 sp_off(27):sp_off(20)
820 for I=0 to 15: for J=0 to 30
830 sp_set(P,BX+rnd()*16+16,BY+rnd()*16+16,514+rnd()*4,3)
840 P=P+1:if P>5 then P=0
850 next: contrast(15-I): next
860 sp_off():HP=100:EX=170:EY=140:M=1:M2=1:PTM=10:TM=0:EL=0
870 if EHP<1 then EHP=100:ST=ST+1:if ST=12 then goto 1520 else goto 510
880 /*  G A M E   O V E R
890 X=75:Y=120:EHP=100
900 screen 0,3,1,1:m_init():M_DATA3():m_play()
910 for I=0 to 5:symbol(40+I,100," T H E   E N D",1,1,2,2325-90*I,0):next
920 for I=0 to 15
930 WAIT(100)
940 contrast(15-I)
950 next:ST=1:screen 0,3,1,1:sp_disp(1):sp_off():goto 120
960 /*  S C R O L L
970 SCR=SCR-2:if SCR<0 then SCR=511
980 bg_scroll(1,SCR,4)
990 if m_stat(4)=0 then m_play(1,2,3,4,5,6,7)
1000 goto 1060
1010 /*  H P   M E T T E R
1020 if EHP<1 then EHP=0
1030 if HP<1 then HP=0
1040 fill(120-HP,50,20,60,10)
1050 fill(135+EHP,50,235,60,10): return
1060 /*  E N E M Y   M A I N
1070 if ELK then line(EX+10,EY+4,0,EY+4,251-EY)
1080 line(EX+10,EY+11,0,EY+11,244-EY):sp_off(20):sp_off(27)
1090 if ST=3 or ST=7 or ST=10 or ST=11 then gosub 1310
1100 if ST=2 or ST=5 or ST=6 then gosub 1370
1110 if ST=1 or ST=8 then gosub 1430
1120 if ST=4 or ST=9 then gosub 1480
1130 sp_set(31,EX+16,EY+16,CC+1280*EDM,3):EDM=0
1140 if EL=0 and ELV=1 then EL=1:EC=0
1150 if EL=0 and int(rnd()*ELV)=1 then EL=1:EC=0
1160 if EL then {
1170  sp set(25,EX-6+16,EY+3+16,514+EC/2,3)
1180  if ELK then sp_set(26,EX-6+16,EY-4+16,514+EC/2,3)
1190  EC=EC+1
1200  if EC=7 then {
1210   EL=0:m_assign(8,12+ELK):m_play(8)
1220   line(EX+10,EY+11,0,EY+11,rgb(31,0,0))
1230   if ELK then line(EX+10,EY+4,0,EY+4,rgb(31,0,0))
1240   sp_off(25,26)
1250   if X+15<EX and abs(EY+1-3*ELK-Y)<6+5*ELK then {   HP=HP-EP:DM=1
1260    sp_set(27,X+8+16,EY+16,517,3):m_assign(8,10):m_play(8):gosub 1010
1270                 } } }
1280 if abs(X-EX)<15 and abs(Y-EY)<15 then {   m_assign(8,10):m_play(8)
1290 sp_set(20,(X+EX)/2+16,(Y+EY)/2+16,515,3):HP=HP-EAT:DM=1:gosub 1010
1300             }:  goto 570
1310 /*  E N E M Y   N o . 1      D O B B L E   L A S E R
1320 if EL and ST=11 then return
```



★僕が書店に電話をかけ，「オールアバウトナムコIIを取りよせてもらえますか？」と言ったら，「はい，“オーレはらっきょ”ですか？」と言いかえしてきた。(栃木市・鈴木一生12才)……【影：泉書房さん頼むよ。】

```
1330  if EY>184 or EY<100 then M=-M
1340  EY2=EY:EY=EY+M*2*EDT
1350  if ST=11 then { P=P+1:if P>10 then P=0
1360  sp_set(32+P,EX+16,EY2+16,CC,3) }:return else return
1370 /*  E N E M Y  N o . 2      C R I S T A L  B A L L
1380  if EY>184 or EY<100 then M=-M
1390  if EX>170 or EX<70 then M2=-M2
1400  EX2=EX:EY2=EY:EY=EY+M*4*EDT:EX=EX+M2*4*EDT
1410  if ST=5 then { P=P+1:if P>6 then P=0
1420  sp_set(32+P,EX2+16,EY2+16,1287,3) }:return else return
1430 /*  E N E M Y  N o . 3      Z E L N O A  m k . 2
1440 if EL then return
1450  if EY>184 or EY<100 then M=-M else M=int(rnd()*3)-1
1460  if EX>170 or EX<90 then M2=-M2 else M2=int(rnd()*3)-1
1470  EY=EY+M*2*EDT:EX=EX+M2*2*EDT:return
1480 /*  E N E M Y  N o . 4      P I T  A R M O R
1490  if X>EX then EX=EX+EDT else EX=EX-EDT
1500  if Y>EY then EY=EY+1 else EY=EY-1:return
1510  return
1520 /*   E T C .
1530  for I=0 to 6:N(I)=mid$(NM,I*2+1,1)+"_"+mid$(NM,I*2+2,1)+"_":next
1540  MSG(0)="Congraturations!":MSG(1)="You win !!!"
1550  MSG(2)="You could avenged !":MSG(5)="STAFF:"
1560  for I=0 to 4:SF(I)=SF(I)+"ed by ":next
1570  for I=0 to 1:MSG(7+I)=SF(I)+N(0):MSG(9+I)=SF(2)+N(I):next
1580  for I=1 to 6:MSG(10+I)=SF(3)+N(I):next:MSG(17)=SF(4)+"KYSPIRITS"
1590  MSG(23)="Thanks for playing.":MSG(30)=space$(4)+" F I N"
1600  m_init():M_DATA4():screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511):sp_off()
1610  for J=0 to 3:apage(J):for I=0 to 255:pset(rnd()*511,I,rnd()*16):next
1620  next:sp_set(30,96,120,16641,3):sp_disp(1):contrast(15):m_play()
1630  SCR=((SCR+1) mod 4096):I=1:color [,,,rnd()*65535]:while I<9
1640  home(3-(I/2+(I>1)),(SCR mod 511*I)/I,0):I=I*2:endwhile
1650  if (SCR mod 128)=0 then locate 0,15:color 7 else goto 1630
1660  print:print space$(9)+MSG(MS):print:MS=MS-(MS<99):goto 1630
1670 /*  C H A R A C T E R   D A T A
1680 func sp_data():str A[256],B[256],C[256],D[256],E[256],F[256]
1690 A="01*600011D11011733711011CDC111732237111CDFDC1732223711DDFFFDD7322
1700 A=A+"337111CDFDC173*4771011CDC11773377110011D11017*4110*411100237173
1710 A=A+"220*837173*40*8717*60*81*80*832*43710*83*57170*87*51770*81*80*8
1720 B="0*D1110*D1410*C11510001*50001154100113371101155410113F2371114546111
1730 B=B+"7322371645541114673377645546101566777664554610155 6*54*4A89A145*44
1740 B=B+"6*5A9A0114*465*44461001*4646445554110*41*564454610*8111646610*A1*5
1750 C="0*F0*F0*F0*F00060*D65D0*760*55DF0*6650*46DFF0*65F0*45DFF0*E660*76
1760 C=C+"0*466650*56650006655D0*4655D00665DDD00065DDF0065DDFF00065DDF066
1770 C=C+"5DFFF0065DFFF065DDFFF0065DFFF065DF*4":D="00073*676733700732*4333
1780 D=D+"42223007645*44652233212122371125 3*4531313337115554667171777111 4AAA
1790 D=D+"41*A4A99A50073343374A989A500177477141A99A5212122371141AA1553131333
1800 D=D+"7114111467171777111555461*A757*4001645*44657771001*941*40001*861*4
1810 E="0*67*40*A777111770*7772271*470*5772BB271*470*472BFB271*47000772BB27177
1820 E=E+"7117007172271 7*5170071177177733777007 1*47773*4770071*477333237700711
1830 E=E+"17773322377000711773322237 0*47117733223370*5711773*470*77*80*A7*40*6
1840 F="0*4*46001*40*4445444611FE110045*44461E1*40045*44467171E1145*4*46777EF
1850 F=F+"E145*44466737EFE1445544466727EFE14*6*4737EFE164446*5737EFE106*71777
1860 F=F+"EFE101*F113*743347111512*7523571141 3*7433471117*867761101*86116110
1870  sp_dset(0,A):sp_dset(1,B):sp_dset(2,C):sp_dset(6,D):sp_dset(7,E):sp_dset(8
,F):btos(2,2)
1880  endfunc
1890  func sp_dset(P;char,S;str): dim char D(255):str SR:int TX,SX=1
1900   while SX>0: SR=mid$(S,SX,1):if SR="" then SX=-5:continue
1910    if SR="*" then SR=mid$(S,SX-1,1):for J=2 to val("&H"+mid$(S,SX+1,1)):D(T
X)=val("&H"+SR):TX=TX+1:next:SX=SX+2:continue
1920     D(TX)=val("&H"+SR):TX=TX+1:SX=SX+1
1930    endwhile:sp_def(P,D)
1940  endfunc
1950  func btos(P;char,S;char): dim char C(255),D(255):char IT:sp_pat(P,C)
1960   for I=0 to 3:for J=0 to 7:for K=0 to 7:IT=C(J-8*((I mod 2)=1)+(K-8*(I>1))
*16)
1970     D(J+K*16)=IT:D(15-J+K*16)=IT:D((15-K)*16+J)=IT:D((15-K)*16+15-J)=IT
1980   next:next:sp_def(S+I,D):next
1990  endfunc
2000  func spp_data()
2010  dim P(80)={0,1,52850,38052,38,62,22,23254,65472,1984,960,63550,33792,
2020  65472,44394,65535,0,1,62,38,1408,1984,1024,22,32766,1518,1056,63550,33792
2030  ,65472,44394,65535,0,1,1984,1216,44352,65472,27456,640,51136,34752,17408,
2040  32734,33792,65472,34752,51136,0,1,19026,12684,42280,65535,23254,
2050  6342,65535,27482,12684,65535,33792,65472,44394,65535,0,1,53184,26176,42,
2060  62,22,705,63550,62,32,65512,33792,65472,34814,65535}
2070  for I=1 to 5:for J=0 to 15:sp_color(J,P(J+16*(I-1)),I):next:next
2080  for I=6 to 15:sp_color(0,0,I):for J=1 to 15:sp_color(J,65535,I):next:next
2090  endfunc
2100  end                /*   B A C K  G R O U N D  M U S I C
2110  func M_DATA1():m_trk(1,"V15 Q8 O3 L32 @59 T80 |:128CC:|")
2120  for I=2 to 3:m_trk(I,"V15 Q8 L16"):next:m_trk(4,"V13 Q5 O4 L16 @54 P1")
2130  m_trk(5,"V13 Q5 O4 L16 @54 R64 Y51,4 P2"):m_trk(6,"V11 Q8 O3 L16 @10 P2")
2140  m_trk(7,"V11 Q2 L16 @54 P1 |:16O2CCCCCCO6G8:|")
2150  m_trk(2,"|:16O1@47O1CC@45O3G8@47O1CC@45O3GG:|")
2160  m_trk(3,"|:16O1@47O1C-C-@68O3F8@47O1C-C-@68O3GG:|")
2170  m_trk(6,"|:16G<G>:||:16F<F>:|@12P2|:16G<G>:||:16F<F>:|")
2180  for I=4 to 5:for J=0 to 1:m_trk(I,"L16|:2DDB+4.DDB4.:|")
2190  for K=0 to 1:m_trk(I,"L32|:8DB+:||:8DB:|"):next:next:next:endfunc
2200  func M_DATA2():m_trk(1,"V15 Q8 O1 L16 @59 T100 |:80P1CCCP2CCC:|")
2210  m_trk(2,"V15 Q8 L16 |:80O1@47CCCO3@45GO1@47CC:|")
2220  m_trk(3,"V12 Q8 L16 O3 @10 P2 |:240CG:|")
2230  m_trk(4,"V11 Q8 O2 L16 @12 Y52,12 P1"):m_trk(5,"V11 Q8 O2 L16 @12 P2")
2240  m_trk(6,"V12 Q8 O2 L16 @12 Y53,12 P1")
2250  m_trk(6,"|:96C:||:8GGGGGGFFFFFF:||:96B:|"):for I=0 to 1
2260  m_trk(6,"|:24F:||:24C:|"):next:m_trk(6,"|:96D:|"):for I=4 to 5
2270  for J=0 to 1:m_trk(I,"|:CCCGCC:||:CCCFCC:||:CCCGCC:|CCCFCCFFFGGG")
2280  next:m_trk(I,"|:7GGGDGBFFFCFA:|GGGDGBFFFCFB+")
2290  m_trk(I,"|:3BBBGGAGGABBA:|BBBBBBB+B+B+B+B+B+")
2300  m_trk(I,"|:3BBBGGAGGABBA:|BBBBBBAAAGGG"):m_trk(8,"V15 Q8 O6 L16 @54 G")
2310  for J=0 to 1:m_trk(I,"|:24F:||:24C:|"):next:for J=0 to 1
2320  m_trk(I,"|:12CDG:|DEFEFGFGAGAB"):next:next:m_trk(9,"V15 Q8 O0 L32 @12BE")
2330  m_trk(10,"V15 Q8 O8 L16 @12 D"):m_trk(11,"V15 Q8 O3 L8 @66 P1 G")
2340  m_trk(12,"V15 Q8 O4 L8 @66 P2 G"):m_trk(13,"V15 Q8 O1 L8 @66 G"):endfunc
2350  func M_DATA3():m_trk(1,"V15 Q8 O3 L32 @59 T100 |:64C:|")
2360  m_trk(2,"V15 Q8 L16"):m_trk(3,"V15 Q8 L16")
2370  m_trk(4,"V12 Q8 O3 L16 @12 P1"):m_trk(5,"V12 Q8 O3 L16 @12 P2 Y52,80R64")
2380  m_trk(6,"V10 Q2 O3 L16 @54 P1 |:8CFB+G:|")
2390  m_trk(7,"V12 Q8 O3 L16 @10 P2 |:8G<G>:||:8C<C>:|")
2400  m_trk(2,"|:7O1@47CCO3@45G8:|O1@47CCO3@45L32GGL16G")
2410  m_trk(3,"|:7O1@47C-C-O3@68C8:|O1@47C-C-O3@68L32CCL16C")
2420  for I=4 to 5:m_trk(I,"F8EG2.R16F8EC2.R16"):next:endfunc
2430  func M_DATA4():str S[99]
2440  m_trk(1,"V15 Q8 O4 L32 @59 T80 R1R1")
2450  m_trk(2,"V15 Q8 L16 R1R2.@47O1C32CC32@45O3GG")
2460  m_trk(3,"V15 Q8 L16 R1R2.@47O1C32CC32@68O3GG")
2470  m_trk(4,"V12 Q8 O3 L16 @12 P1 R1R1")
2480  m_trk(5,"V12 Q8 O3 L16 @12 P2 Y52,60 R1R1R64")
2490  m_trk(6,"V12 Q8 O3 L16 @10 R1R1 P1")
2500  m_trk(7,"V5  Q4 O5 L16 @10 |:4CDAGFECD:|")
2510  m_trk(8,"V12 Q8 O3 @37 R1R1 P2"):for J=0 to 3
2520  m_trk(2,"|:63O1@47C8O3@45G8:|L32O1@47CC16CO3@45GGGGL16")
2530  m_trk(3,"|:63O1@47C-8O3@68G8:|L32O1@47C-C-16C-O3@68GGGGL16")
2540  for I=0 to 1:m_trk(6,"|:8G<G>:||:8F<F>:|"):next
2550  m_trk(6,"|:16D<D>:|<|:24C<C>:|>|:8A<A>:|<|:24C<C>:|>")
2560  m_trk(6,"|:16G<G>:|R1"):m_trk(1,"|:128CCCC:|")
2570  m_trk(8,"G1F1G1F1D1D1<C1C1C1>A1<C1C1C1>G1G1R1"):for I=4 to 5
2580  S="C4>G<CEF8FE8D8C8":m_trk(I,S+">A4.<CC8>B8A8BAG<"+S)
2590  m_trk(I,"F4.FF8E8D8E8.>A4.B<CD4.C>BA8A8A<E8D2R16")
2600  S="G4.G<D8C8>B8A8G|:F8F8FA8G2&G:|"
2610  m_trk(I,S+"E8E8GE8.DD8CD4"+S+"E4.CDE8.DC8A8G2R8EDC4R1")
2620  next:next:endfunc
2630  func WAIT(T):for J=0 to T*10:next:endfunc
```

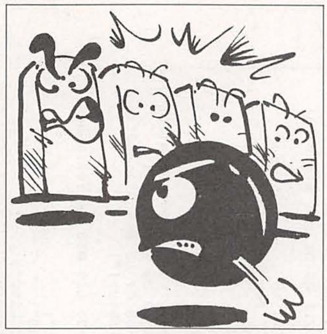
★ころは二月十八日の酉の刻ばかりのことになるに，をりふし北風激しくて……ちなみに今，国語で古典「扇の的」の授業（自習）をしています。（鹿児島市・ゆうれい14才）……【影：わらわにはようわからんぞよ。】

PB-100シリーズ用

ポケコン・ブロックくずし

# BREAK BLOCK
(ブレイク ブロック)

やぎ



## 内容

「ブロックくずし」のPB移植版です。

## 遊びかた

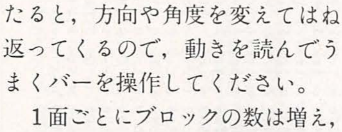
左はしにあるバーを[8], [2]で上下に動かしてボールを打ち返し, 右側のブロック“■”をくずしてください。ボールがブロックに当たると, 方向や角度を変えてはね返ってくるので, 動きを読んでうまくバーを操作してください。

1面ごとにブロックの数は増え, ブロックの数が六つになると, つぎの面からは一段階ブロックが堅(かた)くなります。

ブロックを全部くずし, ボールを右はしに返せば面クリア！ボールを3回打ちそこねるとゲーム・オーバーです（自機の残り数に応じて, GRA, RAD, DEGと, 角度表示が変化します)。ブロックにボールを当てると5点, くずすと10点の得点が入ります。

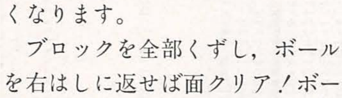
## 改造について

プログラムは改造をしやすいように, 10行おきにしてあります。PB-110以後のポケコンを使っている人は, 残ったメモリを利用して, BEEP音などをつけてもいいと思います。僕のおすすめは170行のはじめですが, 他にもいろいろなところにつけられると思います。





▲《写真1》ボールを右側のブロックにぶつけてくずす





▲《写真2》面が進むと, ブロックの数が増えてくるぞ

## おわりに

このゲームはスピードを重視して作ったので, その面ではかなりの自信があります。ブロックの数が増えるとつらいという人は, 20行と180行の“6”を5なり4なりに変えて遊んでもよいでしょう。僕のハイスコアは375点です。

《第1表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| A$ | “.”キャラ |
| B$ | “・”キャラ |
| C$ | “'”キャラ |
| D | ボール縦方向 |
| E | ボール横方向 |
| F | ボールを当てた回数 |
| G | 自機残り数 |
| H | ボール角度 |
| I | ループ用 |
| J | ブロックの数 |
| K$ | KEY |
| R | ラウンド |
| S | スコア |
| T | ハイスコア |
| X | ボールX座標 |
| Y | ボールY座標(高さ) |
| Z | バーY座標(高さ) |

BREAK BLOCKのプログラム・リスト

```
P0
 10 PRINT "BREAK BLOCKS","HI";T:A$=".":B$="・":C$="'":G=6:R=1:S=0
 20 PRINT :PRINT "ROUND";R:J=INT (FRAC ((R-1)/6)*6+1):F=0
 30 MODE 6:IF J>0;FOR I=12-J TO 11:PRINT CSR I;"■";:NEXT I
 40 D=0:E=1:H=1:X=1:Y=0:Z=0
 50 FOR I=1 TO H:X=X+E:K$=KEY:IF K$="8";IF Z≤0;Z=Z+1
 60 IF K$="2";IF Z≥0;Z=Z-1
 70 PRINT CSR 0;A$(Z+1);CSR X-E;" ";CSR X;A$(Y+1);:IF X=1 THEN 120
 80 IF X=11-J THEN 170
 90 NEXT I
100 IF Y≠0;D=-D
110 Y=Y-D:GOTO 50
120 IF Y=Z;E=1:GOTO 90
130 PRINT CSR 0;"*":G=G-1:IF G>3;GOSUB 160:GOTO 30
140 PRINT "  GAMEOVER":IF S>T;PRINT "HI-";:T=S
150 GOSUB 160:GOTO 10
160 PRINT "SCORE";S:RETURN
170 IF J=0;R=R+1:GOTO 20
180 F=F+1:IF F>(R-1)/6;J=J-1:PRINT CSR 11-J;" ";:F=0:S=S+5
190 D=INT ((D-3*INT (RAN#*2)+2)/2):IF ABS (Y+D)>1;D=-D
200 E=-1:H=INT (RAN#*3)+1:S=S+5:GOTO 100
```



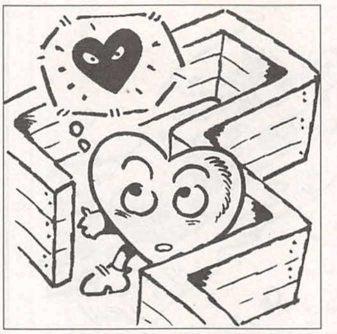
★最近, 友人のMSX2とうちのFM-7を並べて, 音楽を合奏させています。このプログラムを送ってもいいでしょうか。(神奈川県横浜市・石橋雅人15才)……【編：そんなおもしろいプログラムなら, ぜひ投稿して。】

PB-110シリーズ用

うーむ，迷路ゲームだぞ

# Hurt Heart（ハート ハート）

ぎぃやらんと



## 誰もが泣ける悪一郎の話

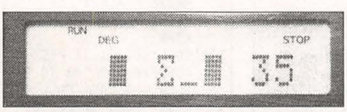
悪一郎（あくいちろう）少年には，悪の心がひそんでおり，悪いことばかりしていた。このままでは彼の将来が…。と熱血教師善一郎（ぜんいちろう）は，彼をよい人間にするよう立ちあがるのだった。

よい人間にする方法とは？悪一郎の心の中にはいって，悪い心をみんな取ってしまえばいいと考えたのだった。

## あそびかた

はじめてやる人は実行する前にA＝0としておいてください。

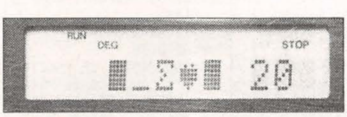
実行するとタイトルのあとにステージ・ナンバーが表示されます。面は18あります。そのあと，その面で動ける歩数が表示されます。歩数が0になってしまうと，ゲーム・オーバーになります。




▲《写真1》さて，悪い心はどれだ。迷路をさまよう




▲《写真2》“P”を取るとカベを通れるようになる




▲《写真3》ついに見つけた悪い心だ！これでクリア！

どまんなかに表示されている“Σ”が自分です。[4][6]で左右に，はしごのあるところは，[8][2]キーで上下に動きます。もちろん歩数は－1です，＊に当たるとゲーム・オーバーになります。“I”はカベです。通りぬけるためには“P”または“D”を取ると“Σ”が“・”になって通れます。

また，上下からなら“Σ”のままでも通れます。ちなみに“I”を通りぬけると歩数が＋10，Pを取ると－8，Dを取ると床がぬけて下に落ちます。それからなにもないところは，落とし穴で－1です。

また，あるところを通ると，はしごが何回でももらえます。はしごはどこでもかけられます。かける場合は[5]キーです。はしごをかけると歩数は＋5です。ギブ・アップは[G]キーです。

♥を取れば面クリアです。

**Hurt Heartのプログラム・リスト**

```
P0
  1 IF A=0; PRINT "
    -HuRt-HeArT- ";
    : VAC :A=1: PRI
    NT
  2 C=9: GOSUB #1:Z
    $="Σ": PRINT "s
    tage";A,"hosuu"
    ;P
  5 IF P>99;P=99
  6 GOSUB #2: PRINT
     CSR1;" ";: IF
    V=C;Q=1
  7 IF Q=1; PRINT C
    SR1;"H";
  8 IF KEY="G";X=0:
    Q=0: PRINT : GO
    TO 2
 10 IF S$="*" THEN
    #9
 12 IF S$=" ";T=10:
     GOTO 55
 14 IF S$="P";M$="_
    ":Z$="・":P=P-8:
     GOTO 40
 15 IF S$="D";M$="
    ":Z$="・": GOTO
    40
 16 IF S$="I"; IF Z
    $="・";Z$="Σ":P=
    P+10
 18 IF S$="♥"; PRIN
    T CSR0;"cccCLEA
    Rrrr.":A=A+1:X=
    0:Q=0:V=0: GOTO
     2
 20 IF KEY="4";T=-1
    : GOTO 50
 22 IF KEY="6";T=1:
     GOTO 50
 24 IF KEY="5"; IF
    Q=1;Q=0:M$="H":
    P=P+5: GOTO 40
 26 IF S$≠"H" THEN
    5
 28 IF KEY="8";T=-1
    0: GOTO 55
 30 IF KEY="2";T=10
    : GOTO 55
 32 GOTO 5
 40 $= MID(1,C-1)+M
    $+ MID(C+1): GO
    TO 5
 50 C=C+T:P=P-1: IF
     Z$="Σ"; GOSUB
    #3: IF S$="I";C
    =C-T:P=P+1
 51 GOTO 5
 55 C=C+T:P=P-1: IF
     C≥31;C=C-30
 56 IF C≤0;C=C+30
 57 GOTO 5

P1
  1 GOTO A*10
 10 $="**__*P_ __*_
    PI_H _I♥*H_I___
    P**":P=35: RETU
    RN
 20 $="*D_I♥*PH_**D
    H___*PHI*D__*H_
    _I*":P=25: RETU
    RN
 30 $="**H______P*H
    IPIPII***HIIDII
    I♥*":V=17:P=20:
     RETURN
 40 $="*♥DI_*IH_D*I
    D*__**  *DP*DHH
    _* ":P=15: RETU
    RN
 50 $="**_IH* ♥ **_
    P _* * **_H____
    __*":V=5:P=60:
    RETURN
 60 $="**DPPPPPH *♥
    I_IIIII*GIALAND
    **":P=50: RETUR
    N
 70 $="**IPIPIP_H*♥
    MISATO__**ribbo
    n_*":P=40: RETU
    RN
 80 $="**♥*PH_*_H*_
    *P_I*HP_*H_IH_I
    _**":V=7:P=30:
    RETURN
 90 $="**PII*_ _**D
    HPII_ ♥_*_PH___
    _I*":V=29:P=30:
     RETURN
100 $="**DRYDRY!**♥
    KIRIN_HH**DRYDR
    Y!*":V=20:P=30:
     RETURN
110 $="**_*DPH__ *_
    *I_I**♥ *__D_I_
    IH ":P=15: RETU
    RN
120 $="**HIP*PH_**♥
    *I__I__D*HHI*I_
    I_*":V=17:P=20:
     RETURN
130 $="**♥*HHHHHH*
     H****P**IIH_*H
    P_*":V=13:P=30:
     RETURN
140 $="*♥IIHH_*H**_
    __DD*****__HH*H
    _H*":V=12:P=30:
     RETURN
150 $="* IIII__H_*
    IPPPPPHH* I♥II_
    _H*":V=6:P=50:
    RETURN
160 $="* Irm.PH_ *
    P__I♥*_ * IH__I
    _H*":P=20: RETU
    RN
170 $="*   _I *_ *P
       *_♥I *H_____
    ___":V=20:P=8:
    RETURN
180 $="*I♥IIIII_H*P
    DPPHHHP_*****PP
    HI*":V=29:P=48:
     RETURN
190 PRINT "All stag
    e clear!!";

P2
  1 PRINT CSR3;"█
     █";P;" "; CSR4
    ; MID(C-1,3); C
    SR5;Z$;: GOSUB
    #3
  2 IF P≤0 THEN #9
  3 RETURN

P3
  1 S$= MID(C,1): R
    ETURN

P9
  1 PRINT : PRINT "
    --GameOver--";:
    Q=0
```



★学校の先生は，X68Kを持っていて，グラディウスとスペースハリアーを宝物にしています。（福島県郡山市・根本　明15才）……【編：あれ？源平とゼビウスはどうしたの？なにわ：ボスコニアンもよろしくね。】

PC-1245用

ドット単位のスクロール・ゲームだ

# DOT DRAGON

(ドット ドラゴン)

JG1TGS



## ★魅(み)せてあげよう，1ドットのエクスタシー

○ドット単位のスムーズ・スクロール!!

○マシン語による超高速ゲーム!!

○パターン数は何と（たったの?）4種類!!

## ★内容

いろいろとかっこいいことを並べてしまったので期待している人もいるかと思いますが，ゲームの内容は画面を流れる障害(しょうがい)をよける，ただそれだけなのです。しかし，なかなか熱中(ねっちゅう)しますよ。

## ★Let us play!

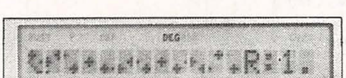
まず，**リスト1**を入力し，RUNしたら，NEWします。つぎに**リスト2**を入力してください。

[DEF]＋[A]でスタートです。タイトルや，その他いろいろな表示後，「WAIT」となります。「READY!」でいよいよゲーム・スタートです。

画面左端(はし)にいるドラゴン（のようなもの）があなたです。[8]で上へ，その他のキーで下へ移動します([8]と[2]が個人的にやりやすい)。

右のほうからは，いろいろと飛んでくるので，それをうまくよけてください。そうして，しばらくすればクリアです。

11面クリアで終わりですが，かなりむずかしいですよ。



《写真1》このように画面がスクロールする。障害に当たらず進め進め

## ★その他のキー操作…

○ドラゴンを動かせる状態のときは[BRK]を押すとポーズがかかります。その他のキーを押すと解除されます（「P」印が点灯）。

○タイトル等のスクロールがじれったいという人は，スクロールする前から，何かキーを押し続けてください。

○[DEF]＋何かのキーでコンティニュー!

## ★その他

速すぎるという人は，「READY!」のとき，ブレークして「POKE&C582, &FF」とダイレクトで打ち込んで「CONT」してください。超スローになります。

★　★

《リスト1》マシン語設定のプログラム・リスト

```
  5:"A" WAIT 0: PRINT "W
     AIT.": CALL 4576
 10:POKE &C500,&F1,&E0,&
     4D,&4D,&4D,&4D,&4D,&
     4D
 20:POKE &C508,&78,&C5,&
     A8,&10,&C5,&C0,&57,&
     DA
 30:POKE &C510,&10,&F8,&
     05,&57,&83,&47,&C7,&
     28
 40:POKE &C518,&08,&10,&
     C5,&BF,&02,&01,&52,&
     37
 50:POKE &C520,&DA,&52,&
     4D,&4D,&4D,&4D,&4D,&
     4D
 60:POKE &C528,&FF,&44,&
     2A,&2D,&67,&48,&28,&
     11
 70:POKE &C530,&10,&C5,&
     C0,&57,&67,&01,&38,&
     04
 80:POKE &C538,&D1,&D2,&
     52,&2C,&1B,&4D,&4D,&
     4D
 90:POKE &C540,&67,&07,&
     28,&06,&78,&C5,&90,&
     2C
100:POKE &C548,&10,&10,&
     C5,&C0,&57,&67,&40,&
     38
110:POKE &C550,&05,&67,&
     00,&5A,&52,&4D,&4D,&
     4D
120:POKE &C558,&10,&C5,&
     BD,&57,&03,&C4,&F1,&
     F1
130:POKE &C560,&24,&10,&
     F8,&3B,&52,&10,&C5,&
     BD
140:POKE &C568,&57,&42,&
     2A,&15,&02,&50,&52,&
     10
150:POKE &C570,&C5,&BC,&
     57,&42,&67,&02,&28,&
     09
160:POKE &C578,&37
170:POKE &C580,&52,&02,&
     36,&4E,&FF,&43,&29,&
     04
180:POKE &C588,&79,&C5,&
     08
190:POKE &C590,&02,&0E,&
     10,&F8,&3C,&52,&FF,&
     44
200:POKE &C598,&2B,&03,&
     67,&07,&39,&07,&02,&
     0C
210:POKE &C5A0,&10,&F8,&
     3C,&52,&37
220:POKE &C5A8,&03,&F8,&
     02,&01,&F1,&F1,&24,&
     05
230:POKE &C5B0,&52,&24,&
     84,&59,&67,&3B,&29,&
     09
240:POKE &C5B8,&37
250:WAIT : PRINT "PLEASE
      LOAD L-2"
```

《リスト2》DOT DRAGONのメイン・プログラム・リスト

```
 10:"A" WAIT 0: PAUSE "
     DOT DRAGON": GOSUB 9
     00
 20:PAUSE "TOP:";N$:
     PAUSE "TOP R:";H
 30:R=1,W=3
 50:IF R=12 PAUSE "ALL C
     LEAR!": GOSUB 900:
     GOTO 560
 55:PAUSE " ROUND:";R:
     RANDOM
 60:IF R/3= INT (R/3)
     PAUSE " SUPER GATE":
     GOSUB 900:S=3: GOTO
     90
 70:IF R/4= INT (R/4)
     PAUSE " DOT STONES":
     GOSUB 900:S=4: GOTO
     90
 80:IF R AND 1 PAUSE " K
     URO DANGO": GOSUB 90
     0:S=1: GOTO 90
 85:PAUSE " HI SPEED":
     GOSUB 900:S=2
 90:PRINT " WAIT": CALL
     4576: ON S GOSUB 100
     ,200,300,400: GOTO 5
     00
100:FOR I=&4F TO &F9
     STEP 4
110:ON RND 3 GOSUB 120,1
     30,140: GOTO 150
120:POKE &C401+I,2,7,2,0
     : RETURN
130:POKE &C401+I,8,28,8,
     0: RETURN
140:POKE &C401+I,32,112,
     32,0: RETURN
150:NEXT I: POKE &C582,8
     9-5R: POKE &C575,2:
     RETURN
200:FOR I=&4F TO &F9
     STEP 4
210:Q=2^( RND 7-1)
220:POKE &C401+I,Q,Q,0,0
     : NEXT I
230:POKE &C582,39-2R:
     POKE &C575,4: RETURN
300:FOR I=&4F TO &F0
     STEP 8
310:Q=2^( RND 6-1)
320:POKE &C401+I,127-3Q,
     0,0,0,0,0,0: NEXT
     I
330:POKE &C582,75-3R:
     POKE &C575,1: RETURN
400:FOR I=&50 TO &FD
     STEP 2
410:POKE &C400+I,2^( RND
     7-1),0
420:NEXT I: POKE &C582,1
     20-9R: POKE &C575,2:
     RETURN
500:"C" POKE &C5BC,0,&50
     ,0,0,8: BEEP 1:
     PAUSE " READY !":
     PRINT "              R
     :";R
520:CALL &C500: IF PEEK
     &C5BF=0 FOR I=0 TO 9
     : CALL &C5A8: CALL &
     6F31: NEXT I: PAUSE
     "GREAT!":R=R+1: GOTO
     50
530:FOR I=0 TO 5: CALL 4
     578: CALL 4576: NEXT
     I: CALL &6F40
535:POKE &F805, RND 127,
     RND 127, RND 127:
     FOR I=0 TO 9: NEXT I
540:W=W-1: IF W GOTO 500
550:PRINT "   GAME-OVER"
     : GOSUB 900
560:IF R>H PAUSE " TOP!!
     ":H=R: INPUT "NAME:"
     ;N$: GOSUB 900
570:INPUT "REPLAY?(Y/N)"
     ;A$
580:IF A$="N" END
590:GOTO 30
900:CALL 4576: IF INKEY$
     ="" CALL &C5A8: POKE
     &F83B,0: FOR I=0 TO
     57: CALL &C5A8: NEXT
     I
910:RETURN
999:"BY YAGSHI
```

★ワンテク：HB-75で[SHIFT]＋[CTRL]を3回ぐらい押した後，[A]を押すと，“月”がでる。タイミングの問題です。(大分県別府市・JJ6MIBの★☆が％：17才)……【影：ほう，Dr.がモニタに映るのか？】

PC-1500＋8KRAM＋CE-150(プリンタ)用

競馬シミュレーション・ゲームの登場

# THE(ザ) 万馬券(まんばけん)

前田　純男



## これぞ競馬シミュレーション

これは，実在する馬64頭を分析(ぶんせき)し，乱数の使用でレース展開における意外性(いがいせい)など，かなりち密(みつ)に再現できたと思います。馬の名はローマ字によって，偽名を使っていますが，競馬ファンの人なら，どれがどの馬に相当(そうとう)するか，わかるのではないかと思います。

## さて操作方法は？

RUNすると，プレイ人数を聞いてくるので，1～3で入力してください。つづいて名前を入力します。さて，第1レースです。

カタカタとプリンタにそのレースの出走馬(しゅっそうば)が打ちだされてきます。データの見かたは，**第1図**のとおりです。

出走馬6頭が印字されますと，その下に小さな字で，連勝復式オッズを打ちだします。

これらの打ちだしが終わると，馬券購入(こうにゅう)の入力待ちになります(**第2図**)。馬の人気度は，単勝オッズの数字の小さいものほど人気が高いということです。

単勝券（1位の馬を予想）を購入する場合は，[T]を入力。つづいて馬の番号と金額を入力します。金額は100円単位ですので，それ以下は切(き)り捨(す)てられます。連勝券の場合は，[R]を入力してください。1位と2位の馬を予想しますので，1－2の場合は[1][2]と数字をつづけて入力してください。

それぞれ，馬券を購入するたびに，その馬券がプリンタに打ちだされます。各人で持っておくといいでしょう。

もう馬券を購入しないというときは[E]キーを押してください。なお，単勝式は1組，連勝式は3組までしか買えません。

全員が馬券を買い終わると，いよいよ出走です。画面表示が**第3図**のようになります。左から1ワク，2ワク……となり，数字は進んだ距離を表します。200に達するとゴールしたことになります。3着までゴールすると，その結果がプリンタに打ちだされます。

レースが終わると，各プレイヤーの損益(そんえき)を表示します。つづいてつぎのレースをするかどうかの入力待ちになります。

## 最後に

くれぐれも賭(か)けごとには使用にならないでください。よろしくお願いします。

また，2回目からは[DEF][A]ではじめると，レース番号，各プレイヤーの損益額(そんえきがく)を残したまま，スタートできます。

**プリンタ打ちだし例**

```
7R

        BAMEI       ODDS  SEISEKI
1 DINA.ACT   15.8  H6 6225
2 MAINE.RV   3.1   H4 2188
3 SINOCROS   7.1   H4 3122
4 TIYONOOU   1.9   B4 5111
5 FLESVOIS   4.5   B6 7118
6 ASAHI.EP   32    B6 2332

1-2  11.3   1-3  25.1    1-4  6.4
1-5  16.6   1-6  123.1   2-3  4.9
2-4  1.3    2-5  2.8     2-6  23.6
3-4  3.1    3-5  7.7     3-6  45.5
4-5  1.8    4-6  12.7    5-6  31.2

7R (2)
1000

7R 2-3
1000

7R 2-6
600

7R 1-2
1400

7R   result
1:MAINE.RV
2:SINOCROS
3:FLESVOIS

TANSHO (2)    310
RENSHO (2-3)  490
```

① OGURICAP　2.2　(B4) 5000

①→馬番　OGURICAP→馬名　2.2→単勝オッズ　5000→馬の成績　左から1着数，2着数，3着数，4着以外数，この場合は1着5回すなわち5連勝

B4→Bは牡馬，Hは牝馬を表す　その隣りの数字は馬の年令

《第1図》出走馬のデータの見かた

MAEDA：<T><R><E>

MAEDA→プレイヤーの名前　<T><R><E>→現在，入力可能なキー

《第2図》入力待ち状態の画面表示

021　019　017　019　025　020

025→この馬が現在先頭に走っている

《第3図》出走状態の画面表示

PC-1500

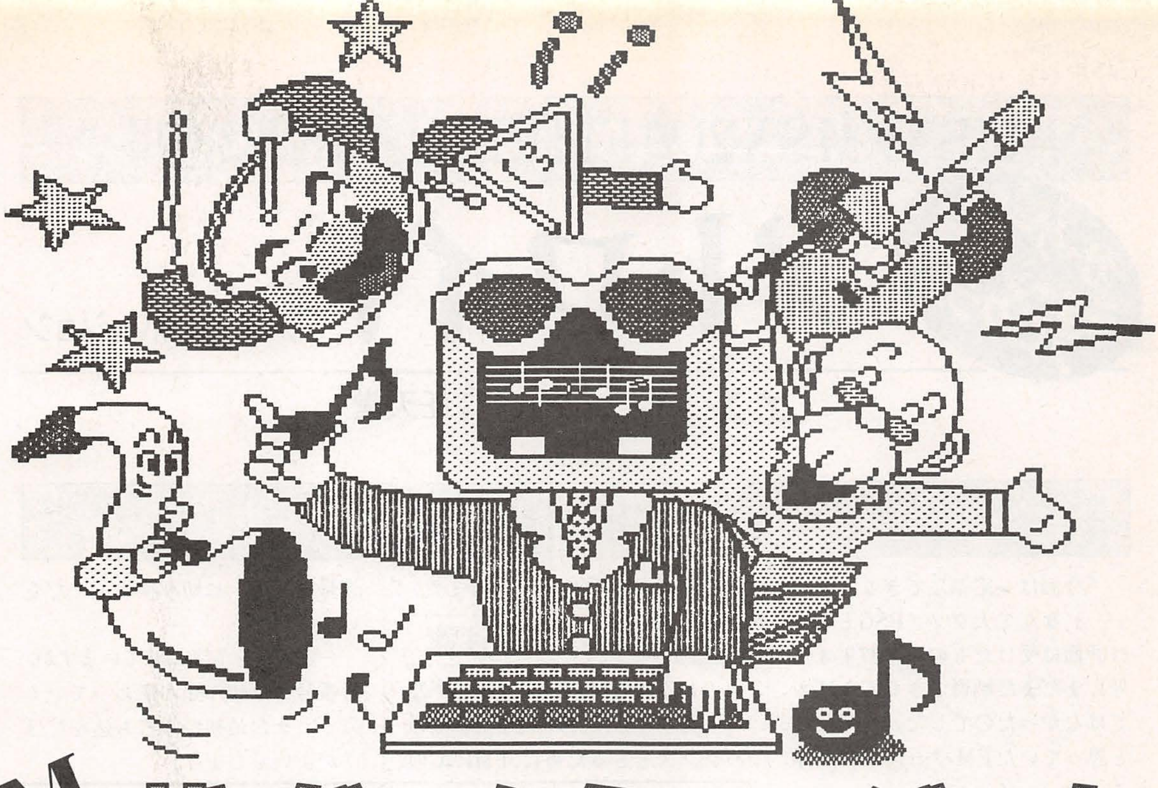
★ベーマガをかかさず読みはじめて1年です。最近，編さんにあこがれています。ところで編さん影さんの攻略方法教えましょうか。苦労しているようだから。(兵庫県三原郡・しいさん17才)……【編：強い味方だ。】

## THE 万馬券のプログラム・リスト

```
10:CLS
20:DIM BM$(6)*8,S
   1(6),S2(6),S3(
   6),KI(6),UN(6)
   ,KR(6),WK(6),T
   H(6),TR(6),FH(
   6,6)
22:DIM HK(6),DT$(
   6)*6,PL$(3)*8,
   SE(3),T1(3),T2
   (3),R1(3,3),R2
   (3,3)
24:INPUT "How man
   y players?";PL
   :IF PL>3THEN 2
   4
26:FOR I=1TO PL:
   INPUT "Please
   your name.",PL
   $(I):NEXT I
28:FOR I=1TO 3:SE
   (I)=0:NEXT I:R
   C=1
30:"A"CSIZE 3:
   COLOR 1:LPRINT
   RC;"R":RANDOM
   :RANDOM :
   RANDOM :HK=0
31:FOR I=1TO 6:KR
   (I)=0
32:R=RND 64:IF R>
   =58AND RND 2=1
   THEN 32
33:IF I=1THEN 38
34:K=0:FOR J=1TO
   I-1:IF R=WK(J)
   LET K=1
36:NEXT J:IF K=1
   THEN 32
38:WK(I)=R:
   RESTORE (1E4+R
   )
39:READ BM$(I),S1
   (I),S2(I),S3(I
   ),KI(I),UN(I),
   DT$(I)
40:HK(I)=S1(I)+S2
   (I)+S3(I)+KI(I
   )+UN(I):HK=HK+
   HK(I):@(I)=HK(
   I)
41:NEXT I:J1=0:J2
   =0:J3=0
42:COLOR 2:CSIZE
   1:LPRINT "
         BAMEI
       ODDS  SEI
   SEKI":LPRINT
44:FOR I=1TU 6:R=
   1:FOR J=2TO 6:
   IF @(J)>@(R)
   LET R=J
46:NEXT J:TR(I)=R
   :@(R)=0:NEXT I
48:HK=INT (HK/6*.
   60)
50:FOR I=1TO 6:R=
   VAL (MID$ ("60
   4030201006",I*
   2-1,2)):K=TR(I
   )
54:TH(K)=(85000/(
   HK(K)*R))*(HK/
   HK(K)):TH(K)=
   INT (TH(K)*10)
   /10:NEXT I
55:FOR I=1TO 6:
   CSIZE 2:COLOR
   0
56:LPRINT STR$ (I
   );" ";BM$(I);T
   H(I);
57:CSIZE 1:COLOR
   1:LF -1:
   LCURSOR 32:
   LPRINT LEFT$ (
   DT$(I),2):
   LCURSOR 32:
   LPRINT RIGHT$
   (DT$(I),4):LF
   2
58:NEXT I:LF 1:
   COLOR 3:CSIZE
   1:R=0
60:FOR I=1TO 5:
   FOR J=I+1TO 6
62:FH(I,J)=TH(I)*
   TH(J)/(4+RND 0
   ):FH(I,J)=INT
   (FH(I,J)*10)/1
   0
63:LCURSOR R*12:
   LPRINT STR$ I;
   "-";STR$ J;" "
   ;FH(I,J);
64:R=R+1:IF R>2
   LET R=0:LPRINT
66:NEXT J:NEXT I:
   LF 5
70:FOR I=1TO PL:T
   1(I)=0:T2(I)=0
   :FOR J=1TO 3:R
   1(I,J)=0:R2(I,
   J)=0:NEXT J:
   NEXT I
72:FOR I=1TO PL:
   WAIT 0:R=0
74:CLS :PRINT PL$
   (I);:IF T1(I)=
   0THEN PRINT "
   <T>";
75:IF R<3THEN
   PRINT " <R>";
76:PRINT " <E>"
77:Z$=INKEY$ :IF
   Z$<>"T"AND Z$<
   >"R"AND Z$<>"E
   "THEN 77
78:IF Z$="T"AND T
   1(I)=0THEN
   GOSUB 300
80:IF Z$="R"AND R
   <3LET R=R+1:
   GOSUB 400
82:IF Z$="E"THEN
   88
84:IF T1(I)<>0AND
   R=3THEN 88
 86:GOTO 74
 88:NEXT I
100:R=0:WAIT 0:CLS
    :PRINT "000 00
    0 000 000 000
    000"
110:CURSOR 0:FOR I
    =1TO 6
120:S=S1*3:IF KR(I
    )>60LET S=S2*3
    :IF KR(I)>140
    LET S=S3*3
130:KR=(RND 0+RND
    0+RND 0+RND 0+
    S/(100-KI(I)))
    /(2-(UN(I)*RND
    0/120))
131:KR(I)=KR(I)+KR
    *2
135:PRINT RIGHT$ (
    "000"+STR$ (
    INT KR(I)),3);
    " ";
140:IF KR(I)<200
    THEN 199
150:IF I=J1OR I=J2
    OR I=J3THEN 19
    9
160:IF J1=0LET J1=
    I:GOTO 199
170:IF J2=0LET J2=
    I:GOTO 199
180:IF J3=0LET J3=
    I:R=1
199:NEXT I:IF R=0
    THEN 110
200:CSIZE 2:COLOR
    3:LPRINT STR$
    (RC);"R   resu
    lt"
205:COLOR 2:LPRINT
    "1:";BM$(J1)
210:LPRINT "2:";BM
    $(J2)
220:LPRINT "3:";BM
    $(J3)
230:LF 1:COLOR 1:
    LPRINT "TANSHO
     (";STR$ J1;")
     ";TH(J1)*100
235:T=J1:IF J1>J2
    LET R=J1:J1=J2
    :J2=R
240:LPRINT "RENSHO
     (";STR$ J1;"-
    ";STR$ J2;")";
    FH(J1,J2)*100:
    LF 3
250:FOR I=1TO PL
252:IF T1(I)=TLET
    SE(I)=SE(I)+T2
    (I)*TH(T)
254:FOR J=1TO 3
256:K=INT (R1(I,J)
    /10):R=R1(I,J)
    -K*10
258:IF J1=KAND J2=
    RLET SE(I)=SE(
    I)+R2(I,J)*FH(
    J1,J2)
260:NEXT J:NEXT I
270:FOR I=1TO PL:
    WAIT :CLS
272:PRINT PL$(I);"
    :";SE(I)
274:NEXT I
280:WAIT 0:CLS :
    PRINT "Continu
    e ? (Y/N)"
281:Z$=INKEY$
282:IF Z$="Y"LET R
    C=RC+1:GOTO "A
    "
284:IF Z$="N"LET R
    C=RC+1:END
286:GOTO 281
300:CLS :INPUT "BA
    BAN (1-6)";T1(
    I):IF T1(I)<1
    OR T1(I)>6THEN
    300
310:INPUT "KINGAKU
     (unit *100)";
    T2(I)
320:T2(I)=INT (T2(
    I)/100)*100:IF
    T2(I)<=0THEN 3
    10
330:GRAPH :LINE (0
    ,0)-(215,-120)
    ,0,0,B:
    GLCURSOR (10,-
    50)
335:COLOR 3:CSIZE
    6:LPRINT STR$
    RC;"R";:IF RC<
    10LPRINT " ";
340:COLOR 2:LPRINT
    "(";STR$ (T1(I
    ));")":
    GLCURSOR (10,-
    100)
350:COLOR 1:LPRINT
    STR$ (T2(I)):
    TEXT :LF 5
360:SE(I)=SE(I)-T2
    (I):RETURN
400:CLS :INPUT "RE
    NBAN (1-2 =>12
    )";R1(I,R)
410:J=INT (R1(I,R)
    /10):IF J<1OR
    J>6THEN 400
420:K=R1(I,R)-J*10
    :IF K<1OR K>6
    THEN 400
430:IF J=KTHEN 400
440:IF J>KLET R1(I
    ,R)=K*10+J:G=K
    :K=J:J=G
450:INPUT "KINGAKU
     (unit *100)";
    R2(I,R)
460:R2(I,R)=INT (R
    2(I,R)/100)*10
    0:IF R2(I,R)<=
    0THEN 450
470:GRAPH :LINE (0
    ,0)-(215,-120)
    ,0,0,B:
    GLCURSOR (10,-
    50)
475:COLOR 3:CSIZE
    6:LPRINT STR$
    RC;"R";:IF RC<
    10LPRINT " ";
480:COLOR 2:LPRINT
    STR$ J;"-";
    STR$ K:
    GLCURSOR (10,-
    100)
490:COLOR 1:LPRINT
    STR$ (R2(I,R))
    :TEXT :LF 5
495:SE(I)=SE(I)-R2
    (I,R):RETURN
10001:DATA "GOLDCI
      TY",69,69,68
      ,57,38,"B534
      16"
10002:DATA "SPEDHE
      RO",77,77,76
      ,61,50,"B776
      19"
10003:DATA "DAIKAT
      U ",71,71,70
      ,63,25,"B536
      37"
10004:DATA "TAKENO
      KO",63,63,75
      ,47,50,"B642
      29"
10005:DATA "TOSHOL
      EO",80,80,80
      ,60,62,"B755
      23"
10006:DATA "HIDERY
      UO",75,65,61
      ,55,50,"B544
      19"
10007:DATA "FLESVO
      IS",67,67,80
      ,73,78,"B671
      18"
10008:DATA "MAXBEU
      TY",67,66,66
      ,86,75,"H592
      12"
10009:DATA "MJ.DUR
      EN",76,76,84
      ,71,70,"B662
      45"
10010:DATA "LANDHI
      RU",75,75,83
      ,59,60,"B764
      07"
10011:DATA "AINOMA
      CH",72,72,63
      ,86,50,"H431
      21"
10012:DATA "ARAHOT
      OK",77,77,75
      ,75,67,"H442
      02"
10013:DATA "SINOCR
      OS",75,74,80
      ,55,70,"H431
      22"
10014:DATA "SY.ROM
      AN",78,78,79
      ,83,60,"H432
      01"
10015:DATA "SWEET.
      RS",74,74,81
      ,75,75,"H430
      01"
10016:DATA "SKARLE
      T ",81,81,79
      ,73,70,"H432
      01"
10017:DATA "FREETA
      LK",80,79,71
      ,63,60,"H422
      11"
10018:DATA "MAINE.
      RU",78,78,78
      ,65,77,"H421
      00"
10019:DATA "TIYONO
      OU",77,76,76
      ,88,71,"B451
      11"
10020:DATA "DICTOR
      .L",73,72,67
      ,57,50,"B421
      13"
10021:DATA "TOSHO.
      MR",77,77,76
      ,69,70,"B423
      00"
10022:DATA "MINERU
       F",69,69,69
      ,67,75,"B430
      16"
10023:DATA "MOGAMI
      .9",67,67,76
      ,83,80,"B440
      11"
10024:DATA "MOGAMI
      .F",64,64,61
      ,50,50,"B422
      15"
10025:DATA "YAENO
       ",78,77,77
      ,67,75,"B431
      02"
10026:DATA "LAGER.
      BK",67,59,62
      ,74,60,"B432
      04
10027:DATA "IRONSI
      RO",63,63,70
      ,63,53,"B784
      39"
10028:DATA "ASAHI.
      EP",63,65,73
      ,80,25,"B623
      32"
10029:DATA "SUDAHO
      RK",65,65,69
      ,59,46,"B764
      39"
10030:DATA "DINA.C
      AP",71,71,66
      ,64,71,"B552
      04"
10031:DATA "TM.CRO
      SS",76,76,86
      ,99,73,"B581
      24"
10032:DATA "MT.NIZ
      ON",66,67,74
      ,50,44,"B644
      19"
10033:DATA "MAYANO
      .0",61,61,73
      ,62,38,"B533
      25"
10034:DATA "MALBTU
      .1",71,70,80
      ,63,40,"B764
      59"
10035:DATA "MERYNI
      CE",70,70,79
      ,68,61,"B552
      05"
10036:DATA "RUN FR
      EE",72,72,86
      ,53,50,"B654
      19"
10037:DATA "SOCCER
      .B",68,68,79
      ,78,65,"B440
      13"
10038:DATA "TYUNIK
      AO",65,65,76
      ,71,40,"B422
      12"
10039:DATA "FUNDRI
      DK",67,68,80
      ,80,50,"B422
      01"
10040:DATA "MIYONO
      SP",64,65,57
      ,40,75,"B420
      03"
10041:DATA "MJ.ALD
      AN",78,80,71
      ,79,70,"B422
      00"
10042:DATA "RINDHO
      SI",77,77,76
      ,70,60,"B423
      20"
10043:DATA "OGURIC
      AP",78,78,91
      ,99,75,"B450
      00"
10044:DATA "KASIMA
      .K",73,73,72
      ,50,56,"B953
      19"
10045:DATA "SENTSI
      ZA",79,79,79
      ,72,75,"B789
      69"
10046:DATA "DINA.A
      CT",73,72,65
      ,67,60,"H662
      25"
10047:DATA "TOAFAL
      CO",80,78,70
      ,66,68,"B872
      07"
10048:DATA "NAKAMI
      .J",77,78,63
      ,83,40,"H530
      04"
10049:DATA "NIPOTE
      IO",80,79,72
      ,67,80,"B687
      23"
10050:DATA "MAYANO
      .J",70,69,80
      ,56,50,"H653
      19"
10051:DATA "Mr.BOY
       ",64,64,63
      ,64,50,"B784
      49"
10052:DATA "MINERU
      .G",77,78,77
      ,80,75,"B431
      01"
10053:DATA "COSMO.
      DR",65,67,78
      ,83,48,"H431
      31"
10054:DATA "TANINO
      .S",78,75,64
      ,45,55,"B552
      49"
10055:DATA "PASSIN
      G ',81,78,65
      ,47,78,"B671
      09"
10056:DATA "PRESID
      EN",75,75,75
      ,41,63,"B646
      25"
10057:DATA "DAIGO.
      AL",84,83,67
      ,50,60,"B530
      03"
10058:DATA "Mr. C
      B ",75,73,95
      ,79,78,"B571
      10"
10059:DATA "KATRAG
      .A",76,76,76
      ,67,80,"B583
      16"
10060:DATA "S.RUDO
      LF",80,80,96
      ,79,80,"B460
      00"
10061:DATA "MIHOSI
      N ",75,76,82
      ,86,58,"B671
      42"
10062:DATA "HAISEI
      KO",83,83,99
      ,82,75,"B440
      00"
10063:DATA "MJ.RAM
      ON",71,68,83
      ,63,85,"H580
      03"
10064:DATA "UNBER.
      SD",61,60,76
      ,71,66,"B796
      79"
```



★仮面ライダーブラックRXで,「茂君」と聞くとつい「はい」と返事をしてしまう僕って,かわいい。(高知市・植松茂)……【編:「ではサヨウナラ」とテレビの司会者が頭をさげると,つい,頭をさげる影さん。】



# BM特選 ザ・ゲームミュージックプログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

## プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は,オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

# MSX/MSX2(要FMPAC)/MSX2+用

ザ・ゲームミュージックプログラム

# メトロイド

アレンジ・バージョン

## エンディング　©任天堂

木村　洋行

「今回は一応満足できるものに──」なんて大ウソ！PSGとしては評価は受けたものの（'87年4月号），まだまだ納得できるできばえではなかったのでした。当時夢だと思っていたFMバージョンが今ここに……！

### 内　容

ファミコン・ディスク・システム用ゲーム「メトロイド」のエンディングです。

前は音が足りなくて泣いていたのに，FMPACのおかげで，あまっちゃうくらいだったため，ちょっとだけアレンジを加えてみました。

### 打ち込むときの注意

くれぐれもMSXとFMPACがないと動きません。PSGとFM音源のバランスをとるために，FMPACの音量を“大”に切り換えてください。

一応前作を参考にしていますが，行番号等はぜんぜん変わっているので，また最初から打ち込んだほうがよいでしょう。

### GORRY先生より一言

こんにちは，GORRYです。お年玉はどれくらいもらったかな？

さて，メトロイドのアレンジ版です。FMPACのドラムにノイズを重ねてうまい効果をだしています。これでポコポコもかなりカバーできますね。最高です。

欲をいえば，もう少し音色に厚みがほしいところですね。

FMPAC用の投稿も盛りあがっています。みなさんもがんばろう。

メトロイド/エンディング―アレンジ・バージョン―のBGMプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■<<ﾒﾄﾛｲﾄﾞ ENDING>>■
30 '■- MSX with FMPAC-■
40 '■   (C)NINTENDO    ■
50 '■PROGRAM H.KIMURA ■
60 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
70 '
80 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1)
90 CALL PITCH(440)
100 CALL TEMPER(9)
110 SOUND7,63-8-2-4
120 SOUND6,1
130 '<< A PART >>
140 A0$="T130L16V13@6O4"
150 B0$="T130L16V13@6O4"
160 C0$="T130L16V13@17O3"
170 D0$="T130L16V12@0O2"
180 E0$="T130L16"
190 F0$="T130V13"
200 A1$="A1"
210 A2$=">C1"
220 A3$="<B1"
230 A4$="A+1"
240 B1$="E1"
250 B2$="A1"
260 B3$="G+1"
270 B4$="G1"
280 D1$="AAAR16R16R16AAAR16AAAAAR16"
290 E1$="S0M1000C16C16C4C16C16C8C16C16C16C16C8"
300 F1$="V15B16B16B4B16B16B8B16B16B16B16B8"
310 A5$=A1$+A1$
320 B5$=B1$+B1$
330 C5$=C1$+C1$
340 D5$=D1$+D1$
350 E5$=E1$+E1$
360 F5$=F1$+F1$
370 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,F0$,E0$
380 PLAY#2,A1$,B1$,"",D1$,F1$,E1$
390 PLAY#2,A2$,B2$,"",D1$,F1$,E1$
400 PLAY#2,A3$,B3$,"",D1$,F1$,E1$
410 PLAY#2,A4$,B4$,"",D1$,F1$,E1$
420 PLAY#2,A1$,B1$,"",D1$,F1$,E1$
430 PLAY#2,A2$,B2$,"",D1$,F1$,E1$
440 PLAY#2,A3$,B3$,"",D1$,F1$,E1$
450 PLAY#2,A4$,B4$,"",D1$,F1$,E1$
460 PLAY#2,A5$,B5$,"",D5$,F5$,E5$
470 '<< B PART >>
480 A1$="O5F+A>DF+A4G4F+4"
490 A2$="D1"
500 A3$="<B4.>D8<A4>GF+D<A"
510 A4$="G2>D2"
520 B1$="O5DF+A>DF+4E4D4"
530 B2$="<A1"
540 B3$="<G4.A8F+4A4"
550 B4$="E2G2"
560 C1$="V10O4A4>F+4E4C+4"
570 C2$="<F+A>DF+A4F+4D4"
580 C3$="<B4.>D8<F+GAAA4"
590 C4$="B4.>D8<G4>G4"
600 D1$="O3V15D8R8D8R8C+8R8C+8R8"
610 D2$="<B8R8B8R8A8R8A8R8"
620 D3$="G8R8G8R8F+8R8F+8R8"
630 D4$="E8R8E8R8A8R8A8R8"
640 E1$="S0M500C4M1500C4M500C4M1500C4"
650 F1$="B4B4B4B4"
660 A5$="C+2D4<A4"
670 A6$=">F+4E4G4F+4"
680 A7$="E8D8<B-8G8F+4>D4"
690 A8$="<G+8B8>E4D4E4"
700 B5$="O5E2F+4D4"
710 B6$="D4C4E4D4"
720 B7$="B-4E4D4A4"
730 B8$="G+4E4G4G4"
```



★今度，ソニーのMSX2＋を買うけれど，付属しているゲーム・プログラミング・ツールを利用して作ったゲームは，プログラム・コーナーに送ることができますか？（茨城県常陸太田市・鈴木桂一16才）……【編：OK！】

## 苦労した点

そんなことといわないでくださいよ。62音というのはいっぱいありそうで，使ってみるとぴったりだという音がなかなかないし，さらに一度には使えない組み合わせなんてのもあって，けっこう泣きをみたんですから。

今までＰＳＧオンリー（一時期SDIなんてのも作ったが）だったので，音作りなんてできません。それ相応の資料もなかったしね。

でも，今回一番苦労したのは，FMPACを手に入れることだったような気がします。'88年８月の半ばに秋葉原へ行ったら９割の店が品切れでした。

「みんなもPSG３声に泣かされていたんだなぁ」としみじみ思ったりもしました。

```
740 C5$="<AAAR8.AAA8AAAAA8>"
750 C7$="DDDR8.DDD8DDDDD8"
760 D5$="G8R8G8R8F+8R8F+8R8"
770 D6$=">C8R8C8R8<B8R8B8R8"
780 D7$="B-8R8B-8R8A8R8A8R8"
790 D8$="G+8R8G+8R8A8R8A8R8"
800 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,F1$,E1$
810 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,F1$,E1$
820 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,F1$,E1$
830 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,F1$,E1$
840 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,F1$,E1$
850 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,F1$,E1$
860 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,F1$,E1$
870 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,F1$,E1$
880 PLAY#2,A5$,B5$,"",D5$,F1$,E1$
890 PLAY#2,A6$,B6$,"",D6$,F1$,E1$
900 PLAY#2,A7$,B7$,"",D7$,F1$,E1$
910 PLAY#2,A8$,B8$,"",D8$,F1$,E1$
920 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,F1$,E1$
930 PLAY#2,A6$,B6$,C5$,D6$,F1$,E1$
940 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,F1$,E1$
950 PLAY#2,A8$,B8$,C7$,D8$,F1$,E1$
960 '<< C PART >>
970 A1$="V10O5D4A4>D4<A4"
980 B1$="V14O4A2>C2"
990 B2$="<B2A+2"
995 C1$="V10@12O3DDDR8.DDDR16DDDDDR16"
1000 D1$="V12@5O3DDDR8.DDDR16DDDDDR16"
1010 E1$="M1000CR16CCCR16CCCR16CCM2000C8M1000CC"
1020 F1$="B4B4B4SB4"
1030 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,F1$,E1$
1040 PLAY#2,A1$,B2$,C1$,D1$,F1$,E1$
1050 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,F1$,E1$
1060 PLAY#2,A1$,B2$,C1$,D1$,F1$,E1$
1070 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,F1$,E1$
1080 PLAY#2,A1$,B2$,C1$,D1$,F1$,E1$
1090 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,F1$,E1$
1100 PLAY#2,A1$,B2$,C1$,D1$,F1$,E1$
1110 '<< D PART >>
1120 A1$="V15@19L32O6DR32DR32AR32AR32>DR32DR32<AR32AR32DR32DR32AR32AR32>DR32DR32
<AR32AR32"
1130 A2$="V15@19L32O6DR32DR32AR32AR32>DR32DR32<AR32AR32DR32DR32AR32AR32>DR32DR32
<AR32AR32DR32DR32AR32AR32>DR32DR32<AR32AR32DR32DR32AR32AR32>DR32DR32<AR32AR32"
1140 B1$="O6@6V12D1"
1150 B2$="E2G2"
1160 B3$="F+1"
1170 B4$="G2B-2"
1180 B5$="O6V12D1E2G2"
1190 C1$="O5@6V15D4.<A8D2.R4G4.F+8"
1200 C3$="<D6a6>d6F+6A6>D6"
1210 C4$="E4.<B-8G2"
1220 C5$="A1"
1230 C6$="G6F+6D6E6D6E6"
1240 C7$="D1"
1250 C8$="G6B-6>D6G6B-6>D6"
1260 C9$="R1"
1270 D1$="V15O4@6D1"
1280 E1$="S0M500C4C4C4C4"
1290 E2$="S0M500L8CCCCCCCCCCCCCCCC"
1300 E3$="CCCCCCCC"
1310 F1$="B4"
1320 F2$="R4B4R4B4R4B4R4B4"
1330 F3$="R4B4R4B4"
1340 G1$="O6V9T130A4G4F+4E4"
1350 G2$="G4F+4D4E4"
1360 PLAY#2,A1$,B1$,CD$,D1$,F1$,E1$,G1$
1370 PLAY#2,A1$,B2$,"","","",E1$,G2$
1380 PLAY#2,A1$,B3$,"","","",E1$,G1$
1390 PLAY#2,A1$,B4$,"","","",E1$,G2$
1400 PLAY#2,A2$,B5$,C1$,"",F2$,E2$,G1$+G2$
1410 PLAY#2,A1$,B3$,C3$,"",F3$,E3$,G1$
1420 PLAY#2,A1$,B4$,C4$,"",F3$,E3$,G2$
1430 PLAY#2,A1$,B1$,C5$,"",F3$,E3$,G1$
1440 PLAY#2,A1$,B2$,C6$,"",F3$,E3$,G2$
1450 PLAY#2,A1$,B3$,C7$,"",F3$,E3$,G1$
1460 PLAY#2,A1$,B4$,C8$,"",F3$,E3$,G2$
```

```
1470 '<< E PART >>
1480 A1$="@6O5V15L16F+AF+AABAB>DEDEEF+EF+"
1490 A2$="@17V11O5F+GF+GABAB>DEDEEF+EF+"
1500 A3$="@17V11O5GAGAB>C+<B>C+DEDEEF+EF+"
1510 B1$="R1"
1520 B2$="R1"
1530 B3$="O4V15A1"
1540 B4$=">D2C+4.<B8"
1550 B5$="D2G4.F+8"
1560 D1$="V14O3@5D8D8D8D8R8<F+8F+8F+8"
1570 D2$="E8E8E8E8A8A8A8A8"
1580 D3$="R8F+8F+8F+8F+8F+8F+8F+8"
1590 D4$="G6D6E6B-6A6G6"
1600 E1$="S0M2000L16CCC8CCC8CCC8CCC8"
1610 F1$="BH16H16H8SH16H16H8BH16H16H8SH16H16H8"
1630 G1$="T130L16O5V10AV13A<V11A8>V10GV13G<V11A8>V10F+V13F+<V11A8>V10EV13E<V11A8
>"
1640 G2$="O5V10GV13G<V11G8>V10F+V13F+<V11G8>V10DV13D<V11G8>V10EV13E<V11G8>"
1650 PLAY#2,A1$,B1$,"",D1$,F1$,E1$,G1$
1660 PLAY#2,A1$,B2$,"",D2$,F1$,E1$,G2$
1670 PLAY#2,A1$,B1$,"",D3$,F1$,E1$,G1$
1680 PLAY#2,A1$,B2$,"",D4$,F1$,E1$,G2$
1690 PLAY#2,A1$,B1$,"",D1$,F1$,E1$,G1$
1700 PLAY#2,A1$,B2$,"",D2$,F1$,E1$,G2$
1710 PLAY#2,A1$,B1$,"",D3$,F1$,E1$,G1$
1720 PLAY#2,A1$,B2$,"",D4$,F1$,E1$,G2$
1730 PLAY#2,A2$,B3$,"",D1$,F1$,E1$,G1$
1740 PLAY#2,A3$,B4$,"",D2$,F1$,E1$,G2$
1750 PLAY#2,A2$,B3$,"",D3$,F1$,E1$,G1$
1760 PLAY#2,A3$,B5$,"",D4$,F1$,E1$,G2$
1770 PLAY#2,A2$,B3$,"",D1$,F1$,E1$,G1$
1780 PLAY#2,A3$,B4$,"",D2$,F1$,E1$,G2$
1790 PLAY#2,A2$,B3$,"",D3$,F1$,E1$,G1$
1800 PLAY#2,A3$,B5$,"",D4$,F1$,E1$,G2$
1810 '<< F PART >>
1820 A1$="V15O4@6A1"
1830 A2$="C6G6>C6<D6G6>C6"
1840 A3$="D1"
1850 A4$="F6C6<G6>G6E6C6"
1860 A5$="<D4A4G4>C4"
1870 A6$="EEER16R16R16EEER16EEEEER16"
1880 A7$="E1&ET120R8."
1890 A8$="<DR16DDD4"
1900 B1$="V10@37O4AAAR16R16R16AAAR16AAAAAR16"
1910 B2$="FFFR16R16R16FFGR16GGGGGR16"
1920 B4$="@6A1&AT120R8."
1930 B5$="V9@37AR16AAA4"
1940 C1$="V13@6O3DDDR16R16R16DDDR16DDDDDR16"
1950 C2$="<B-B-B-R16R16R16B-B->CR16CCCCCR16"
1960 C4$="D1&T120DR8."
1970 C5$="<@24DR16DDV15<D4"
1980 D1$="V12@12O3DDDR16R16R16DDDR16DDDDDR16"
1990 D2$="<B-B-B-R16R16R16B-B->CR16CCCCCR16"
2000 D4$="T120V14"
2010 D5$="<DR16DDD4"
2020 E1$="S0M1500CCCR16R16R16CCCR16CCCCCR16"
2030 E4$="M5000C1"
2040 E5$="S0M2000CR16CCC4"
2050 F1$="V10BS16BS16BS4BS16BS16BS8BS16BS16BS16BS16BS8"
2060 F4$="T120V12B!H!1"
2070 F5$="V13BCS16R16BCS16BCS16V15BCS4"
2080 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,F1$,E1$
2090 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,F1$,E1$
2100 PLAY#2,A3$,B1$,C1$,D1$,F1$,E1$
2110 PLAY#2,A4$,B2$,C2$,D2$,F1$,E1$
2120 PLAY#2,A3$,B1$,C1$,D1$,F1$,E1$
2130 PLAY#2,A5$,B2$,C2$,D2$,F1$,E1$
2140 PLAY#2,A6$,B1$,C1$,D1$,F1$,E1$
2150 PLAY#2,A6$,B1$,C1$,D1$,F1$,E1$
2160 PLAY#2,A7$,B4$,C4$,D4$,F4$,E4$
2170 PLAY#2,A8$,B5$,C5$,D5$,F5$,E5$
2180 '<<SPECIAL THANKS>>
2190 ' G.M.O
2200 'FAMI-COM MUSIC Vol.2
2210 ' FUN HOUSE
2220 '｢ﾒﾄﾛｲﾄﾞ｣ｱﾚﾝｼﾞｳﾞｧｰｼﾞｮﾝ
```

★うわーっ，期末テストがある。OFのネタが思いつかないために勉強ができないよー。(滋賀県大津市・Dr.Dにもとれないバグ15才)……【つぐ美：結果を聞きたいわね。影：どうせ，テスト中まで考えていたんだろ。】

ザ・ゲームミュージックプログラム

# PC-6001/mkII/6601/SR(32K)用

# GRADIUS II（グラディウス）

—1面，BURNING HEAT（バーニング ヒート）—

©コナミ

清水　学志

## はじめに

すごい！'88年11月号で発表されたP6用「PSG DRIVER」はすごい!!

さっそくですが，GRADIUS IIの1面のBGMをかる〜く作ってみました。

## 「PSG DRIVER」について

いや〜ホントにびっくり。まさかP6シリーズでこんなプログラムがでてくるとは，誰が予想したでしょうか？

1トラックで使えるメモリがかなり限られていますが，それなりのプログラムは作れるハズです。今回のこのプログラムは，「PSG DRIVER」の機能を最大限いかしたとは言えませんが，「PSG DRIVER」の良さはわかってもらえるでしょう。

★参考

ベーマガ'88年9月号（MSX用GRADIUS II 1面BGM）

## プログラムの入力方法

●テープ版

①mk II以上を使っている人はモード2を選びます。

②ページ数は3を指定します。

③**リスト1**を入力，セーブします。このとき，175行をREM文にしてください。

④RUNします。エラーがでなくなるまでデバッグしてください。

⑤以後，PSG DRIVERを使うときは**リスト1**をロード後，RUNさせてください。

●ディスク版

①mk II以上の方はモード4を選びます。

②ページ数は3にします。

③**リスト1**を入力，セーブします。

④RUNします。エラーがなくなるまでデバッグしてください。

⑤これをRUNすると，ディスクに“PDRIVE. BIN”というファイルができるはずなのでチェックしてください。

⑥**リスト2**を入力，“PDRIVE. INI”というファイル名でセーブします。

⑦以後，使うときはRUN“PDRIVE. INI”⏎（**リスト2**を実行）としてください。

終わりましたか？では**リスト3**を入力，RUNしてみてください。

### GORRY先生より一言

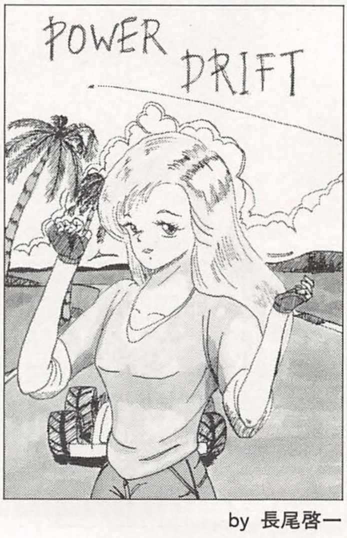
PC-6001「PSG DRIVER」用プログラム第1号です。あれだけ長いリストを入れたんですから，いい曲聴きたいですよね。そんな期待にこたえてくれるいい曲です。ただ，リリース（音の余韻のこと）が長いと思ったので，少し直してみました。より聴きやすくなったと思うのですが，どうでしょうか？

評…うーん，これ私か（影）




by まきしまむ広太郎

評…きまってるわね（つぐ美）




by 長尾啓一



★パソコン・レクチャーが新しくなった。ベーマガの読者もまた増えるだろう。よかったね，影さん。（福井市・かるらたくぢ15才）……【影：ワタシの出番が少なくなってしまったろ。つぐ美：だからいいのよ。】

《リスト1》PSG DRIVERのプログラム・リスト

```
10 REM LIST 1
20 REM ｾｰﾌﾞ ｦ ﾜｽﾚｽﾞﾆ !!!!!!!!!!
30 :
100 SCREEN 4,2,1:SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,15,1,1:COLOR 1,0:CLS:CLEAR 300
110 PRINT "NOW SETTING..."
120 :
130 G=1000:FOR I=&HE700 TO &HF450 STEP 16:S=1:PRINTG;
140 FOR J=0 TO 15:READ M$:M=VAL("&H"+M$):POKE I+J,M
145 S=S*256+M:S=S-INT(S/3179)*3179:NEXT
150 READ S$:IF VAL("&H"+S$)<>S THEN PRINT:PRINT "MISS";G:END
160 G=G+10:NEXT
170 :
175 GOTO 180 :REM ﾃｰﾌﾟ ﾉﾋﾄﾊ ｺﾉｷﾞｮｳｦ ﾄﾙｺﾄ!
176 SCREEN 4,2:SCREEN 4,3:POKE&HFD8C,1
177 POKE&HFAEB,0
178 POKE&HFAEC,&HE7
179 GOTO 210
180 PRINT:PRINT "ｾｰﾌﾞ ｼﾏｽ. Hit space."
190 IF STRIG(0)=0 THEN 190
200 BSAVE"PDRIVE.BIN",&HE700,&HD5B
210 PRINT "ｵﾜﾘﾏｼﾀ.":END
220 :
1000 DATA3A,39,FF,47,B7,CA,5E,E7,2A,3B,FF,CD,EE,0B,23,05,0521
1010 DATAFE,50,CA,30,EE,FE,53,CA,F6,ED,FE,43,CA,19,EE,FE,083E
1020 DATA44,CA,0A,ED,FE,30,CA,7B,ED,FE,49,CA,9A,ED,FE,31,0A11
1030 DATA20,0B,3E,00,32,3A,F4,ED,5B,3D,F4,18,27,FE,32,20,0582
1040 DATA0B,3E,01,32,3A,F4,ED,5B,3F,F4,18,18,FE,33,20,0B,02B9
1050 DATA3E,02,32,3A,F4,ED,5B,41,F4,18,09,C3,3A,E8,E1,CD,07C4
1060 DATAFA,0A,E1,C9,3A,50,F4,B7,C2,3A,E8,78,B7,CA,48,E8,08D2
1070 DATACD,EE,0B,23,05,FE,41,20,05,0E,09,C3,63,E8,FE,42,0675
1080 DATA20,05,0E,0B,C3,63,E8,FE,43,20,05,0E,00,C3,63,E8,0767
1090 DATAFE,44,20,05,0E,02,C3,63,E8,FE,45,20,05,0E,04,C3,0BEF
1100 DATA63,E8,FE,46,20,05,0E,05,C3,63,E8,FE,47,20,05,0E,0A7B
1110 DATA07,C3,63,E8,FE,20,28,B3,FE,54,CA,B9,EA,FE,4F,CA,0A8C
1120 DATADB,E8,FE,49,CA,FE,E8,FE,4C,CA,0D,E9,FE,51,CA,33,07DD
1130 DATAE9,FE,52,CA,C4,E8,FE,53,CA,47,E9,FE,40,CA,60,E9,00FC
1140 DATAFE,4D,CA,6B,E9,FE,56,CA,9C,E9,FE,5E,CA,C2,E9,FE,0488
1150 DATA59,CA,D1,E9,FE,48,CA,CA,EA,FE,3E,CA,F5,E9,FE,3C,046B
1160 DATACA,10,EA,FE,5B,CA,2B,EA,FE,28,CA,2B,EA,FE,5D,CA,08A9
1170 DATA6B,EA,FE,29,CA,6B,EA,FE,3A,CA,89,EA,FE,26,CA,A6,0A58
1180 DATAEA,FE,4E,CA,20,EB,FE,57,CA,2F,EB,FE,58,CA,46,EB,040A
1190 DATAFE,4B,CA,55,EB,FE,2A,CA,64,EB,CD,08,EE,3E,FF,32,023B
1200 DATA50,F4,CD,55,07,C3,5E,E7,21,3D,F4,3A,3A,F4,87,85,06ED
1210 DATA6F,7C,CE,00,67,73,23,72,3E,FF,12,7A,FE,E4,30,DA,0628
1220 DATAC3,5E,E7,E5,21,43,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,015D
1230 DATA7E,3D,87,87,67,87,84,67,E5,21,49,F4,3A,3A,F4,85,0709
1240 DATA6F,7C,CE,00,67,7E,F5,AF,77,F1,E1,B7,20,02,CB,FC,0993
1250 DATA7C,81,4F,E1,78,B7,28,16,7E,FE,2B,20,03,0C,05,23,07EC
1260 DATAFE,23,20,03,0C,05,23,FE,2D,20,03,0D,05,23,79,12,091A
1270 DATA13,CD,78,EB,DA,3A,E8,3A,37,F4,12,13,3A,38,F4,12,0A5F
1280 DATA13,C3,6B,E7,3E,E0,12,13,CD,78,EB,DA,3A,E8,3A,37,07C2
1290 DATAF4,12,13,3A,38,F4,12,13,C3,6B,E7,CD,39,EC,DA,3A,0888
1300 DATAE8,FE,01,DA,3A,E8,FE,09,D2,3A,E8,4F,E5,21,43,F4,058C
1310 DATA3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,71,E1,C3,6B,E7,3E,F1,0491
1320 DATA12,13,CD,4A,EC,DA,3A,E8,12,13,C3,6B,E7,CD,39,EC,056F
1330 DATADA,3A,E8,B7,CA,3A,E8,FE,C1,D2,3A,E8,B7,CA,3A,E8,03D3
1340 DATA4F,E5,21,46,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,71,E1,0890
1350 DATAC3,6B,E7,3E,E2,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,FE,09,D2,093A
1360 DATA3A,E8,12,13,C3,6B,E7,78,B7,CA,3A,E8,3E,E3,12,13,0472
1370 DATACD,39,EC,DA,3A,E8,FE,10,D2,3A,E8,12,13,C3,6B,E7,0611
1380 DATA78,B7,CA,3A,E8,3E,E4,12,13,18,E5,78,B7,CA,3A,E8,0B16
1390 DATA7E,FE,40,20,10,23,05,3E,E6,12,13,CD,39,EC,DA,3A,0C2E
1400 DATAE8,12,13,18,14,3E,E5,12,13,CD,B5,EC,DA,3A,E8,3A,079F
1410 DATA37,F4,12,13,3A,38,F4,12,13,C3,6B,E7,78,B7,CA,3A,07F1
1420 DATAE8,7E,FE,40,20,08,23,05,3E,E8,12,13,18,04,3E,E7,0C25
1430 DATA12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,FE,10,D2,3A,E8,12,13,C3,0357
1440 DATA6B,E7,3E,E9,12,13,CD,4A,EC,DA,3A,E8,12,13,C3,6B,0756
1450 DATAE7,3E,EA,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,12,13,78,B7,CA,082D
1460 DATA3A,E8,7E,FE,2C,C2,3A,E8,23,05,CD,39,EC,DA,3A,E8,07D3
1470 DATA12,13,C3,6B,E7,E5,21,43,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,0C6A
1480 DATA00,67,7E,FE,08,20,04,E1,C3,3A,E8,34,E1,C3,6B,E7,00CE
1490 DATAE5,21,43,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,7E,FE,01,075B
1500 DATA20,04,E1,C3,3A,E8,35,E1,C3,6B,E7,E5,21,4D,F4,3A,0C36
1510 DATA3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,7E,FE,08,20,04,E1,C3,3A,0245
1520 DATAE8,34,E1,3E,EB,12,13,78,B7,20,04,3E,02,18,17,7E,065F
1530 DATAFE,30,30,04,3E,02,18,0E,FE,3A,38,04,3E,02,18,06,06F3
1540 DATACD,39,EC,DA,3A,E8,12,13,C3,6B,E7,E5,21,4D,F4,3A,08AF
1550 DATA3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,7E,B7,20,04,E1,C3,3A,E8,065F
1560 DATA35,E1,3E,EC,12,13,C3,6B,E7,E5,21,4D,F4,3A,3A,F4,09B4
1570 DATA85,6F,7C,CE,00,67,7E,B7,20,04,E1,C3,3A,E8,E1,3E,0670
1580 DATAED,12,13,C3,6B,E7,E5,21,49,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,018F
1590 DATACE,00,67,36,FF,E1,C3,6B,E7,CD,39,EC,DA,3A,E8,FE,0442
1600 DATA04,DA,3A,E8,32,4C,F4,C3,6B,E7,3E,EE,12,13,CD,39,015C
1610 DATAEC,DA,3A,E8,12,13,78,B7,CA,3A,E8,7E,FE,2C,C2,3A,0601
1620 DATAE8,23,05,CD,4A,EC,DA,3A,E8,12,13,78,B7,CA,3A,E8,0264
1630 DATA7E,FE,2C,C2,3A,E8,23,05,CD,39,EC,DA,3A,E8,12,13,064E
1640 DATA78,B7,CA,3A,E8,7E,FE,2C,C2,3A,E8,23,05,CD,B5,EC,0BAE
1650 DATADA,3A,E8,3A,37,F4,12,13,3A,38,F4,12,13,C3,6B,E7,09B8
1660 DATA3E,EF,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,12,13,C3,6B,E7,3E,076E
1670 DATAE1,12,13,CD,78,EB,DA,3A,E8,3A,37,F4,12,13,3A,38,0C55
1680 DATAF4,12,13,C3,6B,E7,3E,F0,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,0AFE
1690 DATA12,13,C3,6B,E7,3E,F2,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,12,049A
1700 DATA13,C3,6B,E7,3E,F3,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,FE,04,091F
1710 DATAD2,3A,E8,12,13,C3,6B,E7,78,B7,28,23,7E,FE,25,20,061B
1720 DATA05,23,05,C3,B5,EC,FE,30,38,15,FE,3A,30,11,CD,39,0A48
1730 DATAEC,D8,B7,20,02,37,C9,FE,C1,38,02,37,C9,18,0E,E5,0A09
1740 DATA21,46,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,00,7E,E1,F5,AF,32,0B69
1750 DATA3B,F4,78,B7,28,12,7E,FE,2E,20,0D,3A,3B,F4,3C,32,00E7
1760 DATA3B,F4,23,05,FE,08,20,EA,F1,E5,D5,C5,5F,3A,4C,F4,00EC
1770 DATACD,07,EC,EB,D5,21,00,E1,CD,1A,EC,29,44,4D,EB,29,0B53
1780 DATAD1,CD,1A,EC,09,3A,3B,F4,54,5D,01,00,00,B7,28,10,03FC
1790 DATAF5,CB,3A,CB,1B,CB,19,78,81,47,ED,5A,F1,3D,18,ED,05A1
1800 DATAC1,22,37,F4,D1,E1,C9,C5,D5,16,00,21,00,00,06,08,0456
1810 DATA29,87,30,01,19,10,F9,D1,C1,C9,C5,4B,42,EB,3E,10,0250
1820 DATA21,00,00,CB,23,CB,12,ED,6A,E5,B7,ED,42,E1,38,03,05D1
1830 DATAED,42,13,3D,20,ED,EB,C1,C9,CD,66,EC,D8,4F,3A,39,08B4
1840 DATAF4,B7,28,02,37,C9,79,37,3F,C9,CD,66,EC,D8,4F,3A,099E
1850 DATA39,F4,B7,20,05,79,FE,80,3F,C9,79,FE,81,38,02,37,0A33
```

★フー，ネタを考えだすということは，じつに健康にいい，と思っているのは僕だけだろうか。(熊本県玉名郡・農協月へ行く14才)……【つぐ美：よく食べてスポーツをする。私の健康法よ。影：そしてまた食べる。】

```
1860 DATAC9, ED, 44, 37, 3F, C9, 78, B7, 20, 02, 37, C9, 32, 3C, F4, 7E, 0A1A
1870 DATAFE, 20, 20, 04, 23, 05, 18, EE, AF, 32, 39, F4, 7E, FE, 2D, 20, 0C04
1880 DATA07, 3E, FF, 32, 39, F4, 23, 05, 0E, 00, 78, B7, 28, 1D, CD, 6C, 0BB9
1890 DATAED, 38, 18, F5, 79, FE, 1A, 38, 03, F1, 18, 0D, 87, 4F, 87, 87, 0466
1900 DATA81, 4F, F1, 81, 38, 03, 4F, 18, E1, 37, C9, 3A, 3C, F4, B8, 28, 07DF
1910 DATAF8, 37, 3F, 79, C9, 78, B7, 20, 02, 37, C9, 48, 7E, FE, 20, 20, 083A
1920 DATA04, 23, 05, 18, F0, D5, 11, 00, 00, 78, B7, 28, 2E, CD, 6C, ED, 075F
1930 DATA38, 29, E5, EB, F5, 7C, FE, 19, 38, 0C, 20, 05, 7D, FE, 9A, 38, 0A5C
1940 DATA05, F1, E1, 37, 18, 22, F1, 29, E5, 29, 29, D1, 19, 16, 00, 5F, 0A27
1950 DATA19, 30, 04, E1, 37, 18, 11, EB, E1, 18, CE, 78, B9, 20, 03, 37, 03FF
1960 DATA18, 06, ED, 53, 37, F4, 37, 3F, D1, C9, 78, B7, CA, 3A, E8, CD, 07C4
1970 DATA39, EC, DA, 3A, E8, FE, 10, D2, 3A, E8, 5F, 7E, FE, 2C, C2, 3A, 015E
1980 DATAE8, 23, 05, E5, 26, 00, 6B, 29, 29, 29, 29, 29, 29, 11, 3F, F5, 07DC
1990 DATA19, EB, E1, 78, FE, 40, C2, 3A, E8, CD, 48, ED, DA, 3A, E8, 12, 0902
2000 DATA13, 78, B7, 20, F4, C3, 5E, E7, 78, B7, 20, 02, 37, C9, CD, EE, 06FF
2010 DATA0B, FE, 30, D8, FE, 3A, 30, 04, D6, 30, 18, 0B, FE, 41, D8, FE, 0A3A
2020 DATA47, 38, 02, 37, C9, D6, 37, 23, 05, 37, 3F, C9, 7E, FE, 30, D8, 063E
2030 DATAFE, 3A, 30, 05, D6, 30, 05, 23, C9, 37, C9, CD, 08, EE, 11, 3D, 0AAC
2040 DATAF4, 21, 23, F4, 01, 14, 00, ED, B0, 3E, FF, 2A, 3D, F4, 77, 2A, 01AC
2050 DATA3F, F4, 77, 2A, 41, F4, 77, C3, 5E, E7, 78, FE, 01, C2, 3A, E8, 0685
2060 DATA7E, FE, 30, 20, 0F, F3, 3E, FF, 32, 51, F4, CD, E7, ED, CD, DF, 05A5
2070 DATAED, C3, 5E, E7, FE, 31, 20, 0C, F3, 3E, 00, 32, 51, F4, CD, D7, 02D9
2080 DATAED, C3, 5E, E7, FE, 32, 20, 0C, F3, 3E, FF, 32, 51, F4, CD, D7, 0A5A
2090 DATAED, C3, 5E, E7, C3, 3A, E8, 21, 70, EE, 22, 06, FA, FB, C9, 21, 0C3D
2100 DATA74, 0F, 22, 06, FA, FB, C9, 1E, 00, 3E, 08, CD, C5, 1B, 3C, CD, 06FB
2110 DATAC5, 1B, 3C, C3, C5, 1B, 78, B7, C2, 3A, E8, 3A, 52, F4, E6, 07, 0047
2120 DATA28, 03, CD, 08, EE, C3, 5E, E7, F3, 3A, 52, F4, 32, 5A, F4, E6, 0070
2130 DATAF8, 32, 52, F4, CD, E7, ED, FB, C9, 78, B7, C2, 3A, E8, F3, 3A, 043C
2140 DATA52, F4, E6, 87, 20, 06, 3A, 5A, F4, 32, 52, F4, FB, C3, 5E, E7, 04DD
2150 DATA78, B7, C2, 3A, E8, F3, 21, 00, C0, 22, 54, F4, 21, 00, CC, 22, 098D
2160 DATA56, F4, 21, 00, D8, 22, 58, F4, 3E, 07, 32, 52, F4, 32, 5A, F4, 0B29
2170 DATAAF, 32, 7D, F4, 32, A1, F4, 32, C5, F4, 32, 5B, F4, 32, 5C, F4, 0219
2180 DATA32, 7F, F4, 32, 80, F4, 32, A3, F4, 32, A4, F4, FB, C3, 5E, E7, 0006
2190 DATAF5, C5, D5, E5, DD, E5, FD, E5, 3A, 52, F4, CB, 7F, 20, 48, CB, 0B62
2200 DATA47, F5, 28, 12, 3E, 00, 32, 53, F4, DD, 21, 5B, F4, 2A, 54, F4, 07AF
2210 DATACD, DD, EE, 22, 54, F4, F1, CB, 4F, F5, 28, 12, 3E, 01, 32, 53, 00CA
2220 DATAF4, DD, 21, 7F, F4, 2A, 56, F4, CD, DD, EE, 22, 56, F4, F1, CB, 0098
2230 DATA57, F5, 28, 12, 3E, 02, 32, 53, F4, DD, 21, A3, F4, 2A, 58, F4, 0B4B
2240 DATACD, DD, EE, 22, 58, F4, F1, FD, E1, DD, E1, E1, D1, C1, 3A, 51, 06AB
2250 DATAF4, B7, 20, 05, F1, FB, C9, 18, 04, F1, C3, 74, 0F, DD, 5E, 00, 0AE0
2260 DATADD, 56, 01, 7A, B3, 20, 09, CD, 39, F0, DD, 5E, 00, DD, 56, 01, 0603
2270 DATA1B, DD, 73, 00, DD, 72, 01, DD, 7E, 21, B7, C0, DD, 5E, 02, DD, 0686
2280 DATA56, 03, 7A, B3, 20, 05, CD, 1F, F0, 18, 07, 1B, DD, 73, 02, DD, 08FE
2290 DATA72, 03, DD, 5E, 04, DD, 56, 05, 7A, B3, 20, 05, CD, B2, EF, 18, 0C24
2300 DATA07, 1B, DD, 73, 04, DD, 72, 05, DD, 7E, 1F, B7, C8, DD, 7E, 0A, 01E7
2310 DATAFE, 01, C8, DD, 7E, 1E, B7, 28, 40, DD, 7E, 0A, B7, C8, DD, 7E, 0307
2320 DATA07, B7, 28, 04, DD, 35, 07, C9, E5, 26, 00, DD, 6E, 0F, 29, 29, 0AAD
2330 DATA29, 29, 29, 29, 11, 3F, F5, 19, 16, 00, DD, 5E, 08, 19, DD, 46, 0B69
2340 DATA11, 3E, 0F, 90, 47, 7E, 90, 30, 01, AF, 5F, CD, 40, F3, DD, 34, 032A
2350 DATA08, DD, 7E, 10, DD, 77, 07, E1, C9, DD, 7E, 20, B7, 20, 09, 5F, 02B8
2360 DATACD, 40, F3, AF, DD, 77, 1F, C9, DD, 7E, 09, B7, 28, 04, DD, 35, 0088
2370 DATA09, C9, 3A, 53, F4, C6, 08, 0E, A0, ED, 79, 0E, A2, ED, 78, B7, 04FB
2380 DATA20, 04, DD, 77, 1F, C9, 3D, 5F, CD, 40, F3, DD, 7E, 20, DD, 77, 02F9
2390 DATA09, C9, DD, 7E, 06, B7, 28, 04, DD, 35, 06, C9, DD, 7E, 1A, B7, 0608
```

```
2400 DATAC8, FE, 01, 28, 07, FE, FF, 28, 36, C3, 55, F3, E5, DD, 6E, 0D, 08C0
2410 DATADD, 66, 0E, DD, 5E, 14, 16, 00, 19, CD, 48, F3, DD, 75, 0D, DD, 0BCE
2420 DATA74, 0E, DD, 35, 1B, DD, 7E, 1B, ED, 44, DD, BE, 13, 20, 08, DD, 04B9
2430 DATA7E, 1A, ED, 44, DD, 77, 1A, DD, 7E, 12, DD, 77, 06, E1, C9, E5, 0708
2440 DATADD, 6E, 0D, DD, 66, 0E, DD, 5E, 14, 16, 00, B7, ED, 52, CD, 48, 06D6
2450 DATAF3, DD, 75, 0D, DD, 74, 0E, DD, 34, 1B, DD, 7E, 1B, 18, CB, DD, 0857
2460 DATA7E, 1E, B7, C8, DD, 7E, 0A, FE, 01, 20, 09, 1E, 00, CD, 40, F3, 0065
2470 DATAAF, DD, 77, 1F, AF, DD, 77, 1E, C9, 7E, 23, FE, 60, DA, 29, F2, 0C3F
2480 DATAFE, 80, DA, 55, F3, FE, E0, DA, 29, F2, FE, FF, CA, 1A, F3, FE, 0747
2490 DATAF4, D2, 55, F3, FE, E0, CA, 0C, F2, FE, E1, CA, 03, F2, D6, E2, 0034
2500 DATAE5, 26, 00, 6F, 29, 11, 72, F0, 19, 5E, 23, 56, D5, FD, E1, E1, 091C
2510 DATAFD, E9, 96, F0, 9E, F0, AB, F0, B8, F0, CB, F0, D3, F0, DF, F0, 07AC
2520 DATAE7, F0, EF, F0, FD, F0, 0F, F1, 3E, F1, 73, F1, AF, F1, BA, F1, 05D6
2530 DATAC3, F1, CB, F1, D3, F1, 7E, 23, DD, 77, 1D, C3, 39, F0, 7E, 23, 002A
2540 DATADD, 77, 18, 3E, 01, DD, 77, 0A, C3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 0F, 058B
2550 DATA3E, 02, DD, 77, 0A, C3, 39, F0, 7E, 23, 5F, 3E, 0B, CD, C5, 1B, 0B2D
2560 DATA7E, 23, 5F, 3E, 0C, CD, C5, 1B, C3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 10, 080F
2570 DATAC3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 19, AF, DD, 77, 0A, C3, 39, F0, 7E, 0524
2580 DATA23, DD, 77, 11, C3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 17, C3, 39, F0, 7E, 025A
2590 DATA23, 0E, A0, ED, 79, 7E, 23, 0C, ED, 79, C3, 39, F0, DD, 34, 22, 02A4
2600 DATACD, 55, F1, 7E, 12, 23, 13, 7D, 12, 13, 7C, 12, C3, 39, F0, CD, 0BAE
2610 DATA55, F1, 1A, 13, B7, 20, 08, 1A, 6F, 13, 1A, 67, C3, 39, F0, 13, 066E
2620 DATA13, 7D, 12, 13, 7C, 12, 1B, 1B, 1B, 1B, 1A, 3D, 12, 28, 09, 13, 0856
2630 DATA1A, 6F, 13, 1A, 67, C3, 39, F0, DD, 35, 22, C3, 39, F0, CD, 55, 08F3
2640 DATAF1, 1A, FE, 01, C2, 39, F0, 13, 13, 13, 1A, 6F, 13, 1A, 67, DD, 0516
2650 DATA35, 22, C3, 39, F0, DD, 7E, 22, 3D, 47, 87, 87, 80, 4F, 3A, 53, 0986
2660 DATAF4, 87, 87, 87, 47, 87, 87, 80, 81, 11, C7, F4, 83, 5F, 7A, CE, 05E5
2670 DATA00, 57, C9, 7E, 23, DD, 77, 12, 7E, 23, B7, 20, 08, DD, 77, 1C, 06DE
2680 DATADD, 77, 13, 18, 18, CB, 7F, 20, 0A, DD, 77, 13, 3E, FF, DD, 77, 04BB
2690 DATA1C, 18, 0A, ED, 44, DD, 77, 13, 3E, 01, DD, 77, 1C, 7E, 23, DD, 0AD5
2700 DATA77, 14, 7E, 23, DD, 77, 15, 7E, 23, DD, 77, 16, C3, 39, F0, 7E, 0A32
2710 DATA23, 5F, 3E, 06, CD, C5, 1B, C3, 39, F0, 7E, 23, 0E, F6, ED, 79, 03ED
2720 DATAC3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 23, C3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 20, 0BD5
2730 DATAC3, 39, F0, 7E, 23, 11, 00, F6, CB, 47, 20, 02, CB, C3, CB, 4F, 02D0
2740 DATA20, 02, CB, DB, 3A, 53, F4, B7, 28, 07, CB, 02, CB, 03, 3D, 20, 0373
2750 DATAF9, 3E, 07, 0E, A0, ED, 79, 0E, A2, ED, 78, A2, B3, 0D, ED, 79, 0745
2760 DATAC3, 39, F0, CD, 0F, F3, 3E, FF, DD, 77, 21, C9, CD, 0F, F3, DD, 00EE
2770 DATA7E, 0A, FE, 01, 20, 08, 5F, CD, 40, F3, AF, DD, 77, 1F, AF, DD, 01D5
2780 DATA77, 1E, DD, 77, 09, DD, 77, 21, C9, 2B, AF, DD, 77, 21, E5, 7E, 0392
2790 DATAF5, DD, 86, 23, CB, BF, 26, 00, 6F, 11, 63, F3, 29, 19, 5E, 23, 011F
2800 DATA56, EB, DD, 7E, 17, 16, 00, CB, 7F, 20, 06, 5F, B7, ED, 52, 18, 0320
2810 DATA04, ED, 44, 5F, 19, F1, F5, CB, 7F, 28, 0C, DD, 75, 0B, DD, 74, 0B20
2820 DATA0C, AF, DD, 77, 1B, 18, 18, DD, 5E, 0B, DD, 56, 0C, D5, DD, 75, 08CE
2830 DATA0B, DD, 74, 0C, D1, B7, ED, 52, DD, 5E, 0D, DD, 56, 0E, 19, CD, 05AD
2840 DATA48, F3, DD, 75, 0D, DD, 74, 0E, F1, E1, CB, 7F, C4, CA, F2, 23, 0144
2850 DATAE5, CD, 0F, F3, E1, 5E, 23, 56, 23, 01, 00, 00, E5, 21, 00, 00, 066D
2860 DATACB, 3A, CB, 1B, CB, 18, CB, 3A, CB, 1B, CB, 18, CB, 3A, CB, 1B, 0252
2870 DATACB, 18, DD, 7E, 1D, B7, 28, 0A, F5, 79, 80, 4F, ED, 5A, F1, 3D, 028D
2880 DATA18, F3, DD, 75, 02, DD, 74, 03, E1, C9, DD, 7E, 15, DD, 77, 04, 0BE5
2890 DATADD, 7E, 16, DD, 77, 05, AF, DD, 77, 06, DD, 77, 1B, DD, 7E, 1C, 012D
2900 DATADD, 77, 1A, 3E, FF, DD, 77, 1E, DD, 77, 1F, DD, 7E, 0A, B7, 20, 00FB
2910 DATA05, DD, 5E, 19, 18, 4A, FE, 01, 20, 0D, 1E, 10, CD, 40, F3, 3E, 002A
2920 DATA0D, DD, 5E, 18, C3, C5, 1B, AF, DD, 77, 07, DD, 77, 08, C9, 7E, 0385
2930 DATA23, DD, 77, 00, 7E, 23, DD, 77, 01, C9, 3A, 53, F4, B7, 20, 04, 0464
```



★友人Mは，見栄をはって，自転車のサドルをめいっぱいあげている。信号待ちをするたびに足がつっている変なやつです。(東京都小平市・H-ELFE14才)……【影：止まっても足をつかなきゃいいだろ。よっ曲芸師。】

```
2940 DATA06,FE,18,0A,FE,01,20,04,06,FD,18,02,06,FB,3A,52,0605
2950 DATAF4,A0,32,52,F4,1E,00,CD,40,F3,3E,FF,DD,77,21,C9,0AB5
2960 DATA3A,53,F4,C6,08,C3,C5,1B,3A,53,F4,87,5D,CD,C5,1B,00B6
2970 DATA3C,5C,C3,C5,1B,E1,E1,F1,21,52,F4,CB,FE,CD,E7,ED,075B
2980 DATAC3,C7,EE,E8,0E,12,0E,48,0D,89,0C,D5,0B,2B,0B,8A,09CE
2990 DATA0A,F3,09,64,09,DD,08,5E,08,E5,07,74,07,09,07,A4,0916
3000 DATA06,44,06,EA,05,95,05,45,05,F9,04,B2,04,6F,04,2F,04DA
3010 DATA04,F3,03,BA,03,84,03,52,03,22,03,F5,02,CB,02,A3,01EA
3020 DATA02,7D,02,59,02,37,02,17,02,F9,01,DD,01,C2,01,A9,023B
3030 DATA01,91,01,7B,01,65,01,51,01,3E,01,2C,01,1C,01,0C,04CA
3040 DATA01,FD,00,EF,00,E1,00,D4,00,C9,00,BD,00,B3,00,A9,06AF
3050 DATA00,9F,00,96,00,8E,00,86,00,7E,00,77,00,71,00,6A,04FE
3060 DATA00,64,00,5F,00,59,00,54,00,50,00,4B,00,47,00,43,0841
3070 DATA00,3F,00,3C,00,38,00,35,00,32,00,2F,00,2D,00,2A,0A6A
3080 DATA00,28,00,26,00,23,00,21,00,20,00,1E,00,1C,00,1B,0C34
3090 DATA00,19,00,18,00,16,00,15,00,14,00,13,00,12,00,11,050C
3100 DATA00,10,00,00,C0,00,CC,00,D8,04,04,04,04,04,04,00,0878
3110 DATA00,00,78,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,00,08BB
3120 DATACC,00,D8,04,04,04,04,04,04,00,00,00,78,00,00,00,0B70
3130 DATA00,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03FC
5000 '
5010 '   PC-6001 (32K,PAGE3)
5020 '--------------------------
5030 '   P S G   D R I V E R
5040 '--------------------------
5050 '  programed by H.Ohwaki
5060 '      thanks to Y.Iwanami
```

《リスト2》ディスク用PSG DRIVERの
ローダー・プログラム・リスト

```
10 REM LIST 2
20 REM
30 :
100 SCREEN 4,2
110 SCREEN 4,3
120 BLOAD"PDRIVE.BIN"
130 POKE&HFD8C,1:REMﾍﾟｰｼﾞ ｽｳｦ1ﾆ
140 POKE&HFAEB,0
150 POKE&HFAEC,&HE7
160 NEW
```

《リスト4》GORRY改造プログラム・リスト

```
50 E3$="FEDDCCCCBBAA99887766554433221100"

75 A$=USR("1T128Q7H9,2,1,100@0V@14M@15K8I0^1Y7,130O5")
81 A$=USR("2T128Q7H10,2,1,100@1M@10V@15K4I0^1Y7,56")
84 A$=USR("3T128Q7H10,2,1,100@2M@13V@9K20I0^1N13L32O5")
```

《リスト3》GRADIUS II ―1面―のBGMプログラム・リスト

```
10 REM ..   GRADIUS  II     ..
11 REM ..    -STAGE 1-      ..
12 REM ..  「BURNING HEAT」  ..
13 REM ......................
20 CLEAR1300:A$=USR("I1"):A$=USR("0")
30 E1$="FFFEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
40 E2$="DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD"
50 E3$="DFFFDDDBBBAAA999777555333000000O"
60 E4$="00000000000000000000000000000000"
62 E5$="FFFFFFFFFFFFFFFFEEEEEEEEEEEEEEEE"
63 E6$="EEEEEEDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD"
70 A$=USR("D0,"+E1$+E2$):A$=USR("D1,"+E3$+E4$)
71 A$=USR("D2,"+E5$+E6$)
75 A$=USR("1T128Q8H9,2,1,100@0V@14M@15K8I0^1Y7,130O5")
81 A$=USR("2T128Q8H10,2,1,100@1M@14V@15K6I0^1Y7,56")
84 A$=USR("3T128Q8H10,2,1,100@2M@13V@9K20I0^1N13L32O5")
90 A1$="L16FEDEC<G4G>C<GA->C<A->E-8.<B->D<B->F8.
100 A0$="R4."+A1$
103 A2$="[O5FEFG4.G>C<GA-E-A->C8.<B-FB->D8.
106 A3$="O4E4EFG8F8E8F8C8F8A4.
109 A4$="O4A-GA-B-4G24A-24B-24>E-<B-GB-AB->C4.<A>CF
120 B1$="L16O3[C8CCCC]<A-8A-A-A-A-B-B-B-AB-B
130 B0$="L16O2A->A-<A-B->B-<B-"+B1$
133 B2$="O2B-8B-8FB-8.B-8FB-A8A8FA8.AFA>C
136 B3$="O3E-8E-8<B->E-8.E-8<B->E-F8F8CF8.F8C<F
150 C1$="O5C8.[V@12*2L32CR*1:V@9C4&CC]L32C8<V@10A-8.[V@12*2CR*1:
155 C2$="["+C1$+"V@9A-8V@10B-8.]*2L32CRCR*1
160 C1$=C1$+"V@9A-8V@10B-8.]B-8
170 C0$="*2V@13RR[CRCR]CR*1"+C1$
173 C3$="L16[O4CEC*2L32CR*1L16C>C][<CFC*2L32CR*1L16C>C]
176 C4$="[<E-GE-*2L32CR*1L16E->E-]<FAF*2L32CR*1L16F>F<F*2
177 C4$=C4$+"L32CCCCCRCRCR*1
190 A5$="O5D4DE-F4.F4FB->E-8D8<B-8
200 A6$="O6D-4<B-G->D-8.<G-B->D-F8C8<B-8A8F8C8
210 A7$="B-4B->DG4..D-4.E-8&E-20L24C<AE-:
230 B4$="[O2B->B-<B->F<B->B-][<A->A-<A->E-<A->A-]
240 B5$="[O2G->G-<G->D-<G->G-][<F>F<F:>C<F>F]<FGA
250 B6$="[O2G>G<G>D<G>G]<G->D-G-<G-8.A->E-A-<A-18&A-24&A-24&A-24;R130
270 C5$="O4B-8.[*2L32CR*1:L16B->CD8.]O5D4&D16[*2L32CR*1L16:
280 C5$=C5$+"DF>C8<B-]F8
290 C6$="L16[B-8.*2L32CR*1L16G-D-][*2L32CR*1:>C16]<A16*2L32CR*1
300 C6$=C6$+"F16[*2CR*1:F16]C16*2CRCR*1
310 C7$="O5G8.[*2L32CR*1:L16GB->D8.]D8.*2L32CRCRCR*1<B-8.>C8
320 C7$=C7$+"*2C18L48CRCRCR*1:
339 A$=USR("1"+A0$+A2$+A3$+A4$)
341 A$=USR("2"+B0$+"[["+B1$+B2$+B3$)
351 A$=USR("3"+C0$+C2$+C3$)
365 A$=USR("1"+A5$+A6$+A5$)
366 A$=USR("1"+A7$+A1$+"]")
370 A$=USR("2"+B4$+B5$+B4$)
375 A$=USR("2"+B6$+B1$+"]")
380 A$=USR("3"+C4$+C5$+C6$)
390 A$=USR("3"+C5$+C7$+C1$+"]")
1000 A$=USR("P")
```



★PC-8001mkIISRを持っていて，バカにされたけど，電波新聞社があるから安心だ。(京都府宇治市・高橋修一15才)……【編：うれしいこといってくれるねー。みんながんばって投稿しよう。影：そうだ，そうだ。】

ザ・ゲームミュージックプログラム

# PC-8801mkIISR以上(N88-BASIC V2モード)用
# アフターバーナー
## —CITY-202— ●©SEGA

国繁　英明

## 内　容

アフターバーナーの「CITY-202」です。いい曲なので，ぜひ打ち込んでください。

## プログラム

GORRY先生の「PC-88 TONE CHANGER」を使っています。100行から740行までがそうです。

なお，パート振りわけは，

1．メロディ
2．ベース
3．ドラムス
4．サブ・メロディ(?)
5．コード
6．コード

となっています。ドラムスは楽譜どおりに打ち込むとなぜか迫力がなくなるので，自分なりにアレンジしました。

## 最後に

僕は，まだまだプログラム・テクニックは未熟です。音色作りもヘタなので，改造するときは，このへんを改造するといいと思います。

P.S.

ステレオに，イコライザーのついている人は，低音と高音をあげて聴いてみてください。内蔵スピーカとの迫力は段ちがいです。

〈参考〉

●セガ・ゲームミュージックVol.3
●4月号のYu-You先生のプログラム
●'88年2月号の楽譜

### GORRY先生より一言

先月は88のプログラムが1本も掲載できませんでした。そこで今月は特別に2本！　これでお許しあれ！

さて，この曲，OPNへのアレンジという意味ではとてもいいデキです。原曲のイメージをうまく残していますね。

ただ，ギターの音色はもう少し練り込んでみてはどうかな？

★　★　★

アフターバーナー「CITY-202」のBGMプログラム・リスト

```
10 'save "city 202
20 '---------------------------------------------------
30 '      AFTER BURNER'S MUSIC COLLECTION 'CITY 202'
40 '          PROGRAM BY Hideaki.Kunishige
50 '          USE 'PC-88 TONE CHANGER'!!
60 '---------------------------------------------------
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CMD STOPM:CLEAR ,&HDDFF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HE000
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&h"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&h"+A$)<>C! THEN PRINT"data error!",CHR$(7):STOP
200 NEXT:POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,0:POKE &HE13E,&HE0:POKE &HE003,NO.MAX
210 D=(&H76C1+NO.MAX*&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 255
220 DATA e1,7b,d6,0d,38,0c,5f,01,25,00,cd,9e,6b,21,a2,78,360
230 DATA 19,c9,01,25,00,cd,9e,6b,21,00,de,19,c9,00,00,00,a72
240 GOTO 1000
500 'voice set-----------------------------------------------------------------
510 *VOICE.SET
520 IF NO>NO.MAX-1 OR NO<0 THEN PRINT"voice no. error":STOP
530 AD=&HDE00+&H25*NO
540 POKE AD,A%(0,0)
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
560 AD=AD+1
570 POKE AD,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)
580 POKE AD+4,A%(I,5)
590 POKE AD+8,A%(I,6)*64+A%(I,0)
600 POKE AD+12,A%(I,1)
610 POKE AD+16,A%(I,2)
620 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)
630 POKE AD+24,A%(I,9)
```



★増毛剤やカツラの広告で，使用前，使用後のおじさんの写真が載っているけど，友達や弟は，それを逆に見てさわいでいる。(和歌山市・パチパチパンチ13才)……【影：いるんだ，そういうヘソ曲がりが，私か？】

```
640 NEXT
650 AD=AD+25
660 POKE AD,A%(0,1)*16
670 POKE AD+1,A%(0,2)
680 POKE AD+2,A%(0,3)
690 POKE AD+3,A%(0,4) AND 255
700 POKE AD+4,A%(0,4) ¥ 255
710 POKE AD+5,A%(0,5) AND 255
720 POKE AD+6,A%(0,6) AND 255
730 POKE AD+7,A%(0,7)
740 RETURN
1000 'voice data------------------------------------------------------------------
1010 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1020 DATA 62,15,0,1,2000,-64,0,10,0,0          :'bass drum
1030 DATA 31,0,0,9,0,0,0,2,0,0
1040 DATA 31,23,19,12,8,0,0,8,0,0
1050 DATA 31,0,19,12,0,0,0,0,0,0
1060 DATA 31,0,19,12,0,0,0,0,0,0
1070 NO=1:GOSUB *VOICE.SET
1080 '
1090 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1100 DATA 60,15,0,0,0,0,0,0,0,0                :'snare drum
1110 DATA 31,1,1,7,0,0,0,3,0,0
1120 DATA 31,26,15,11,1,0,0,4,0,0
1130 DATA 31,23,10,8,12,0,0,2,0,0
1140 DATA 31,18,10,12,15,0,0,1,0,0
1150 NO=2:GOSUB *VOICE.SET
1160 '
1170 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1180 DATA 60,15,0,0,0,0,0,0,0,0                :'hi-hat
1190 DATA 31,0,0,9,0,0,0,15,0,0
1200 DATA 31,23,17,12,8,0,0,15,0,0
1210 DATA 31,0,2,12,0,0,0,15,3,0
1220 DATA 31,22,19,12,8,0,0,4,7,0
1230 NO=3:GOSUB *VOICE.SET
1240 '
1250 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1260 DATA 49,15,2,1,1000,2,10,5,0,0            :'main
1270 DATA 26,3,1,4,3,31,2,5,1,2
1280 DATA 27,3,2,4,1,24,2,4,-2,0
1290 DATA 30,3,2,4,4,18,2,4,2,0
1300 DATA 30,6,1,5,5,0,1,3,-1,3
1310 NO=4:GOSUB *VOICE.SET
1320 '
1330 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1340 DATA 32,15,0,0,0,0,0,0,0,0                :'bass
1350 DATA 31,18,0,6,2,36,0,10,0,0
1360 DATA 31,14,3,6,2,45,0,0,0,0
1370 DATA 31,10,4,6,2,18,1,0,0,0
1380 DATA 31,10,3,6,2,0,2,0,0,0
1390 NO=5:GOSUB *VOICE.SET
1400 '
1410 POKE &HE216,224:POKE &HE217,46:CMD STOPM
1420 'music data------------------------------------------------------------------
1430 A$="@4v14o3l8r2r4re4eb>c+drc+r"
1440 A1$="errc+d<gg+e4eb>c+dc+rd&d2.r<e4eb>c+drc+r"
1450 A2$="errc+d<gg+e4eb>c+dc+rd&d2.r<a4a>ef+grf+r"
1460 A3$="arrf+gcc+<a4a>ef+gf+rg&g2.r<e4eb>c+drc+r"
1470 A4$="errc+d<gg+e4eb>c+dc+rd&d2.r<e4eb>c+drc+r"
1480 '
1490 B$="@5v12o4l8r2r4re4eereeee"
1500 B1$="r>e<re>dd-<be4eereeee4eer>dd-<be4eereeee"
1510 B2$="r>e<re>dd-<be4eereeee4ef+f+ggg+a4>a<ar>a<aaa"
1520 B3$="r>a<ra>gf+e<a4>a<ar>a<aaa4a-ar>gf+e<e4eereeee"
1530 B4$="r>e<re>dd-<be4eere>e<ee4ef+f+ggf+e4eereeee"
1540 '
1550 C$="@v127@1116o4c4@2{ccccc}4rr@1c8@2c8@1cv12@3cccv15@1cv12@3cv15@2e@3v12ccc
@1v15c@3v12ccc@2v15e@3v12ccc"
1560 X$="v12@3ccv15@1cv12@3cv15@2e@3v12ccc@1v15c@3v12ccc@2v15e@3v12ccc"
1570 XX$="v15@1cv12@3cccv15@2e@3v12ccc@1v15c@3v12ccc@2v15e@3v12ccc"
1580 X1$="@1v15cv12@3cccv15@2ev12@3cccv15@1cv12@3cv15@1cv12@3cv15@2ev12@3cv15@1c
v12@3c"
1590 C1$=X$+XX$+X1$+"v12@3ccv15@1cv12@3cv15@2ev12@3cccv15@1cccc@2ev12@3ccc"
1600 C2$=XX$+X1$+X$+XX$
1610 '
1620 D$="l4o6s0m5000q6r2rr8e8&eeee"
1630 D1$="eeeeeeeeeeeeeeee"
1640 '
1650 E$="o4v11q7l8r2r4rra4.a4.f+16"
1660 E1$="r4f+2g+g+ra4.a4.f+2r4.g+g+ra4.a4.f+16"
1670 E2$="r4f+2g+g+ra4.a4.f+2r4.g+g+>rd4.d4.<b16"
1680 E3$="r4b2>c+c+rd4.d4.<b2r4.>c+c+<ra4.a4.f+16"
1690 E4$="r4f+2g+g+ra4.a4.f+2r4.g+g+ra4.a4.f+16"
1700 '
1710 F$="o4v11q7l8r2r4rrf+4.e4.d16"
1720 F1$="r4d2eerf+4.e4.d2r4.eerf+4.e4.d16"
1730 F2$="r4d2eerf+4.e4.d2r4.eerb4.a4.g16"
1740 F3$="r4g2aarb4.a4.g2r4.aarf+4.e4.d16"
1750 F4$="r4d2eerf+4.e4.d2r4.eerf+4.e4.d16"
1760 '
1770 'music play------------------------------------------------------------------
1780 CMD VOICE LFO 5,2,1,5500, 4,,5
1790 CMD VOICE LFO 6,2,1,5500,-4,,5
1800 T$="t177":CMD PLAY "y38,186"+T$,T$,T$,T$,T$,T$
1810 CMD PLAY A$ ,B$ ,C$ ,D$ ,E$ ,F$
1820 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1830 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F2$
1840 CMD PLAY A3$,B3$,C1$,D1$,E3$,F3$
1850 CMD PLAY A4$,B4$,C2$,D1$,E4$,F4$
1860 GOTO 1820
```



★朝起きて時計を見た。8時17分だった。まだ早いのでまた寝て，すぐ起きたら，8時8分だった。(埼玉県新座市・VISION14才)……【編：つまり，また夜まで寝てしまったわけね。影：うらやましい〜ぞ〜。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

# PC-8801mkIISR以上(N88-BASIC V2モード)+サウンドボードII用

# ドラゴンスピリット

## ―エリア6― ©㈱ナムコ

中野　陽介

### 内容

ナムコのビデオゲーム「ドラゴンスピリット」のエリア6のVGMです。

YK-2大先生のプログラムを移植しました。

### プログラム入力時の注意

「TONE CHANGER(トーン チェンジャー)」を使っているので，まちがえずに打ち込んでください。あたりまえですが，REM文は打ち込まなくてもいいです。そうそう，サウンドボードII用ですよ。

ステレオになっているので（少しだけ）ヘッドホンかラジカセ等につないで聞いてもらいたいです。

**参考**

●YK-2先生のドラゴンスピリット（X68K用）

**P.S.**

Special Thanks to

落合　修一，三好　唯之

★

★

### GORRY先生より一言

このドラスピ，よくできていますね。X68000からの移植とはいいますが，実際は「移植」程度ではすまないほど，むずかしいもの。これだけできれば上デキです。後半の「じゅーっ！」もバッチリ！

ただ，イントロ部分のノイズは少し不快ですね。あと，20小節目からのコードの音色はもう少し調整してみましょう。

★　★

**ドラゴンスピリット―エリア6―のBGMプログラム・リスト**

```
10 '
20 '              D R A G O N   S P I R I T           (C)namco
30 '
40 '                        A R E A  6
50 '
60 '
70 CMD UNLINK
80 '
90 ' ════════════ T O N E   C H E N G E R ════════════
95 '
100 CLEAR ,&HB7FF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HB800
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200  NEXT
210 '
220  DATA F3,21,80,B8,11,00,21,01,25,00,3E,02,D3,31,ED,B0,51F
230  DATA AF,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,6DC
240  GOTO 540
250 *VOICE.SET
260 NO=NO-62:IF NO<0 OR NO>63 THEN PRINT"TONE No. ERROR":STOP
270 ADD=&H2100+&H25*NO:AD=&HB880:POKE &HB805,ADD AND 255:POKE &HB806,(ADD/256) A
ND 255
280 POKE AD   ,A%(0,0)                         'AF
290 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
300 AD=AD+1
310 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)      'DT/ML
320 POKE AD+4 ,A%(I,5)                         'TL
330 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)              'KE/AR
340 POKE AD+12,A%(I,1)                         'DR
350 POKE AD+16,A%(I,2)                         'SR
360 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)              'SL/RR
370 POKE AD+24,A%(I,9)
380 NEXT
390 AD=AD+25
400 POKE AD   ,A%(0,1)*16                      'OM
410 POKE AD+1 ,A%(0,2)                         'WF
420 POKE AD+2 ,A%(0,3)                         'SY
430 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255                 'SPEED L
440 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255                   'SPEED H
450 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255                 'PMD
460 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255                 'AMD
470 POKE AD+7 ,A%(0,7)                         'PMS
480 DEF USR=&HB800:A=USR(0):RETURN
490 '
500 ' ════════════ V O I C E   S E T ════════════
510 '
520 ' ═══ DRUM ═══
530 '
540 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
550 '
560 '      AF   OM   WF   SY  SPEED   PMD   AMD   PMS
570 DATA  62,  15,   0,   1,  1200,  -50,    0,   10,      0,0
580 '      AR   DR   SR   RR   SL    OL    KS    ML    DT    AMS
590 DATA  31,   6,   1,   6,   1,    2,    0,    0,    3,     0
600 DATA  31,  21,   9,   8,   9,    0,    0,    0,    3,     0
610 DATA  31,  21,   8,   7,   6,   17,    0,    0,   -3,     0
620 DATA  31,   4,   8,   9,   9,    0,    0,    1,   -3,     0
630 NO=62 :GOSUB *VOICE.SET
640 '
650 ' ═══ HEAVY SYNSE ═══
660 '
670 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
680 '
690 '      AF   OM   WF   SY  SPEED   PMD   AMD   PMS
700 DATA  57,  15,   0,   0,     0,    0,    0,    0,      0,0
710 '      AR   DR   SR   RR   SL    OL    KS    ML    DT    AMS
720 DATA  31,   4,   6,  15,  15,   20,    0,    2,    0,     0
730 DATA  31,   4,   6,  15,  15,   14,    0,    1,    0,     0
```



★PC-8801FAを買って半年。それなのに，BASICが頭に入らない。教えてくれる人もまわりにいないんだ。でも，ベーマガを買いはじめた私に不可能はない。(千葉県佐倉市・山内　馨17才)……【影：うん。】

```
740 DATA  31,   4,   6,  15,  15,  21,   0,   1,   0,    0
750 DATA  31,   4,   8,  15,  14,  16,   0,   1,   0,    0
760 NO=63 :GOSUB *VOICE.SET
770 '
780 ' ═══ ジュー ═══
790 '
800 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
810 '
820 '      AF   OM   WF   SY  SPEED   PMD   AMD   PMS
830 DATA  51,  15,   0,   0,     0,    0,    0,    0,     0.0
840 '      AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML   DT   AMS
850 DATA  22,   8,   3,   5,  14,  24,   1,   5,   0,    0
860 DATA  24,   7,   1,   6,  10,   1,   2,   0,   0,    0
870 DATA  24,  11,   3,   5,  12,  11,   2,   5,   0,    0
880 DATA  20,   6,   0,   8,  12,   7,   2,   0,   0,    0
890 NO=64 :GOSUB *VOICE.SET
900 '
910 ' ═══ MAIN ═══
920 '
930 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
940 '
950 '       AF   OM   WF   SY  SPEED   PMD   AMD   PMS
960  DATA  56,  15,   2,   1,     0,    0,    0,    0,      0.0
970 '       AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML   DT   AMS
980  DATA  16,  16,   0,   3,   3,  28,   0,   3,   3,    0
990  DATA  19,   0,   0,   5,   0,  27,   0,   1,   0,    0
1000 DATA  26,   0,   0,   5,   0,  27,   0,   1,   0,    0
1010 DATA  27,   0,   0,  11,   0,  10,   0,   1,  -3,    0
1020 NO=65 :GOSUB *VOICE.SET
1030 '
1040 ' ═══ COW BELL ═══
1050 '
1060 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1070 '
1080 '      AF   OM   WF   SY  SPEED   PMD   AMD   PMS
1090 DATA   4,  15,   0,   0,     0,    0,    0,    0,      0.0
1100 '      AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML   DT   AMS
1110 DATA  25,  14,   3,   4,   5,  44,   1,   1,   3,    0
1120 DATA  31,  20,   3,   4,   5,   0,   1,   1,   3,    0
1130 DATA  31,  22,   9,   4,   5,  18,   1,   7,  -3,    0
1140 DATA  31,  18,   3,   4,   5,   3,   0,   1,  -3,    0
1150 NO=70 :GOSUB *VOICE.SET
1160 '
1170 ' ═══ MAIN 2 ═══
1180 '
1190 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1200 '
1210 '      AF   OM   WF   SY  SPEED   PMD   AMD   PMS
1220 DATA  56,  15,   1,   1,     1,   12,    0,    5,      0.0
1230 '      AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML   DT   AMS
1240 DATA  16,  16,   0,   3,   3,  28,   0,   3,   3,    0
1250 DATA  19,   0,   0,   5,   0,  27,   0,   1,   0,    0
1260 DATA  26,   0,   0,   5,   0,  27,   0,   1,   0,    0
1270 DATA  27,   0,   0,  11,   0,  10,   0,   1,  -3,    0
1280 NO=71 :GOSUB *VOICE.SET
1290 '
1300 ' ═══ GRASS ═══
1310 '
1320 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1330 '
1340 '      AF   OM   WF   SY  SPEED   PMD   AMD   PMS
1350 DATA  60,  15,   0,   1,     0,    0,    0,    0,      0.0
1360 '      AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML   DT   AMS
1370 DATA  31,   7,   4,   3,   1,  32,   0,   7,   3,    0
1380 DATA  31,  11,   5,   6,  15,   0,   0,   1,   3,    0
1390 DATA  14,  10,   6,   3,   0,  32,   0,   7,  -3,    0
1400 DATA  14,  10,   6,   6,   2,   0,   0,   1,  -3,    0
1410 NO=72 :GOSUB *VOICE.SET
1420 '
1430 ' ══════════════ M M L  S E T ══════════════
1440 '
1450 A1$="@65Y38,229T88V1005L16Q8ERE8R4ERE8R4DRD8R4DRD8R4ERE8R4ERE8R4FRF8R4FRF8
1460 B1$="@65T88V1005L16Q8CRC8R4CRC8R4<BRB8R4BRB8R4>CRC8R4CRC8R4CRC8R4CRC8
1470 C1$="@65T88V1004L16Q8ARA8R4ARA8R4GRG8R4GRG8R4GRG8R4GRG8R4ARA8R4ARA8
1480 D1$="@70T88V1406L4Q8RERERERERERERERE
1490 F1$="@62T88@V127O2L8Q8ER>>ER<<EE>>ER <<ER>>ER<<EE>>ER<<ER>>ER<<E16E.>>ER<<E
R>>E16<<C.CR16C16>>E16E
1500 E1$="@93T88V1403L16Q6ARAAARAAARAAARAA BRBBBRBBBRBBBRBB>CRCCCRCCCRCCCRCCDRDD
DRDDDRDDDRDD
1510 '
1520 A2$="@6506V12L8A4A4.E4AG4G4.E4DE1FEDCD<BGE
1530 B2$="@71R4O6V11L8A4A4.E4AG4G4.E4DE1FEDCD<B
1540 C2$="@65L805V10E2.RED2.RDE2.REF2GRFR
1550 D2$="L805V10@65C2.RC<B2.RB>C2.RCC2DRDR
1560 '
1570 A3$="A4A4.E4AG4G4.E4DE1FEDCD<B>C<B>
1580 B3$="GEA4A4.E4AG4G4.E4DE1FEDCD<B>
1590 C3$="E1D1E1F2G4F4<
1600 D3$="C1<B1>C1C2D4D4
1610 '
1620 A4$="A4A4.E4AG4G4.E4DE1FEAGBA>C<B
1630 B4$="GEA4A4.E4AG4G4.E4DE1FEAGBA
1640 F2$="O2Q8ER>>ER<<EE>>ER <<ER>>ER<<EE>>ER <<ER>>ER<<E16E16E>>ER<<E>>EECE16E1
6CE16E16C
1650 '
1660 A5$="V1106Q8L8R@72@LA4@RD4@MAG4 &G2.R >@RC& C1& C1
1670 B5$="@6305V11A1&A1G1&G1
1680 C5$="@6305V11F1&F1E1&E1
1690 D5$="O6V14Q8L4R@70DRDRDR <@LA16>@RC16@MD8 RDRDRDR8D8R8D8
1700 E5$="O3B-B-R4B-B-B-B-R4.B-B-R4B-B-B-B-R4.AAR4AAAAR4.AAR4AAA>>C<<ARA>>C<<AR
1710 F5$="<<ER>>ER<<E16E16R>>ER<< ER>>ER<<E16E16R>>ER <<ER>>ER<<E16E16R>>ER <<ER
>>ER <<E16E16>>E <<E16E16>>E
1720 '
1730 A6$="R<@LA4@RD4@MAG4&GV10AG&G4.R>V14@RC4< @MB-AGB-AFD&DV10FD4>V13D2
1740 A7$="@6505L1Q8@MV12C+16&D2.&D8.&D&D>V10 A4G4F4G4<V12
1750 B7$="O5L1Q8V10@71R8C+16&D2.&D8.&D&D2..> V11 F4E4D4E4
1760 C7$="@6505L16Q8V11AAR4G2R8 AAR4G2R8 AAR4G2R8A4G4F4G4
1770 D7$="@V127RDRR RDRR RDRR RDRR
1780 E7$="L16>DDR8>D4<DDDRC8C+8DDR8>D4<DDDRC8C+8DDR8>D4<DDDRC8C+8DDR8>D4<<B-B-B-
8>CCC8<
1790 F7$="<<E16E16R>>ER<<E16E16E16R16>>ER<< E16E16R>>ER<<E16E16E16R16>>EE <<E16E
16R>>ER<<E16E16E16R16>>ER   <<E16E16R>>ERE16E16EC16C16C
1800 '
1810 A8$="L1605 DEFDAEFD>DEFDAEFD R1 DEFDAGFE F2 A4G4F4G4
1820 B8$="L1605 DEFDAEFD>DEFDAEFDV9AEFDV8AEFDAEFDV11R4DEFDAGFEF2 V9D4C4<B-4>C4V1
1<
1830 D8$="O2V15L4R@7006DR@6402F R@7006DR@6402F R@7006DR@6402FR@7006DR@6402F
1840 A9$="O2@65L32D&D&D&DL64D+D+EEFFF+F+GGG+G+AAA+A+BB>CCC+C+DDD+D+EEFFF+F+GGG+G
+AAA+A+BB>C&CC+&C+D8&D1&D1&D1
1850 B9$="O5L16V10DDR4C2R8DDR4C2R8DDR4C2R8D4C4<B-4>C4V11
1860 '
1870 AA$="L806DFDA4A4A>C<A16G16&A1&A1&A2.
1880 BA$="L806R4DFDA4A4A>C<A16G16&A1&A1&A2
1890 '
1900 AB$="L806DFDA4A4A>C<A16G16&A1&A2.L16B-B-B-B-B-RRR>CCCCC
1910 BB$="L806R4DFDA4A4A>C<A16G16&A1&A2L16FFFFFRRRGGGGG
1920 EB$="L16>DDR8>D4<DDDRC8C+8DDR8>D4<DDDRC8C+8DDR8>D4<DDDRC8C+8<B-B-B-B-B-RRR>
CCCCC
1930 CB$="O5L16Q8V10AAR4G2R8 AAR4G2R8 AAR4G2R8L16FFFFFRRRGGGGG
1940 FB$="<<E16E16R>>ER<<E16E16E16R16>>ER<< E16E16R>>ER<<E16E16E16R16>>EE <<E16E
16R>>ER<<E16E16E16R16>>ER   @LE16E16E16E16ER@RE16E16E16E16ER@M
1950 DB$="O2V14L4R@7006DR@6402F R@7006DR@6402FR@7006DR@6402F
1960 '
1970 '
1980 CMD PLAY #5,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1990 CMD PLAY #5,A2$,B2$,C2$,D2$,E1$,F1$
2000 CMD PLAY #5,A3$,B3$,C3$,D3$,E1$,F1$
2010 CMD PLAY #5,A2$,B2$,C2$,D2$,E1$,F1$
2020 CMD PLAY #5,A4$,B4$,C3$,D3$,E1$,F2$
2030 '
2040 CMD PLAY #5,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
2050 CMD PLAY #5,A6$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
2060 CMD PLAY #5,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
2070 CMD PLAY #5,A6$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
2080 '
2090 CMD PLAY #5,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
2100 CMD PLAY #5,A8$,B8$,C7$,D8$,E7$,F7$
2110 CMD PLAY #5,A8$,B8$,C7$,D8$,E7$,F7$
2120 CMD PLAY #5,A9$,B9$,C7$,D8$,E7$,F7$
2130 CMD PLAY #5,AA$,BA$,C7$,D8$,E7$,F7$
2140 CMD PLAY #5,A8$,B8$,C7$,D8$,E7$,F7$
2150 CMD PLAY #5,A8$,B8$,C7$,D8$,E7$,F7$
2160 CMD PLAY #5,A9$,B9$,C7$,D8$,E7$,F7$
2170 CMD PLAY #5,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$
2180 '
2190 GOTO 1990
```



★ディスプレイが壊れて4か月。早くゲームがしたいよー。(三重県四日市市・サイオブレードほしい!!14才)…
…【影：まさか,ディスプレイをジョイスティックがわりにしているわけじゃ。編：そういう意味じゃない。】

X1シリーズ（CZ-8CB01/8FB01）
＋FM音源ボード用

ザ・ゲームミュージックプログラム

# NINJA WARRIORS

（ニンジャ ウォーリアーズ）

—Kunoichiのテーマ;Are you…lady?— ©タイトー

**Yasuyuki**

## 曲について

くノ一と戦って倒された敵は死ぬまぎわに，くノ一が女であることがわかる。「Are you… lady？；おまえは女…だったのか」その言葉を最後に敵は息絶える。この曲を聴くとその華麗なアクションとサイボーグでありながらも，やはり女でもある，くノ一の女らしさを想像できます。

## プログラムの説明

各チャンネルの内容は**第1表**のようになっています。演奏時間は6分間，2回ループしてフェード・アウトします。原曲のように表情豊かではありませんが，要所要所にボリューム操作，ポルタメント，LFOを入れて心細さや強弱の表情をつけようと努力しました。

## 苦労したところ

D.ヒットの音に苦労しました。この部分は「Are you…lady？」のストーリー形成の重要なところを狙っているので，数値をいじっては聴き，聴いてはまたいじる作業を繰り返して作りました。

その結果，原曲の「GYAN」＋「ZYAN」に近い「GYON」＋「ZYAN」という音ができました。わかりますか？

僕はこの曲ができあがるまでに後頭部の左側がズッキンズッキンするほど何度も聴いたので，脳の一部がマヒしてしまって，常人が聴いたらおかしいと思うところを見逃しているかもしれません。

《第1表》各チャンネルの内容

| ch. | 内容 |
|---|---|
| ch. 1 | ドラム |
| ch. 2 | ドラム |
| ch. 3 | メロディ・デチューン |
| ch. 4 | メロディ・デチューン・エコー |
| ch. 5 | メロディ・デチューン・エコー |
| ch. 6 | サブ・メロディ |
| ch. 7 | ベース |
| ch. 8 | ベース，1オクターブさげる |

## 聴くときの注意

このプログラムは，良質のスピーカで聴くと軽い感じになり，D.ヒットがヒットでなくなってしまいますので，付属のスピーカ用に調整してあります。よって今回に限っては付属のスピーカで聴いてください。あと聴くときは目をとじて自分の世界にひたることをお忘れなく…。

### まだNEW MF音源ドライバーを打ち込んでない方へ

①X1 BASIC（CZ-8CB01／8FB01 V1.0／V2.0）を立ちあげます。NEW BASICの場合は，NEW ONは設定しないほうがよいでしょう。
②新しいテープ，またはディスクを2本（2枚）用意します。それぞれA，Bとします。
③**リスト1**を入力し，テープ(ディスク）Bにセーブします。
SAVE "NEW FM-DRIVER.INI" ⏎
と入力すればいいのです。
④**リスト2**を入力し，テープ(ディスク）Aにセーブします。
SAVE "NEW FM-DRIVER.Bas" ⏎
と入力しましょう。まだ，RUNしないように。
⑤テープ（ディスク）を一度全部ぬいてください。
⑥**リスト2**をRUNします（テープまたはディスクAにセーブされているもの)。途中でエラーがでたり，万一暴走したらデバグして④にもどってください。
⑦⑥で「テープ（ディスク）を入れてください」とでたら，テープ（ディスク）Bを入れてリターン・キーを押してください。セーブが行なわれます。
これでNEW FM音源ドライバーのテープ（ディスク）のできあがりです。実際に使うのはテープ（ディスク）Bのみです。
さて，ロードですが，テープ（ディスク）Bを入れて，
RUN "NEW FM-DRIVER.INI" ⏎
と入力してください。
そして，**リスト3**をRUNするとOKです。

### GORRY先生より一言

聴いてください！ このドラムを！ ハードウエアLFOの3番（ランダム波形）をうまく使うとこんな音がでます。他機種（X68さえも）ではちょっとむずかしいでしょう。VIPの「foot step」の音色もこれを使っていますね。
曲のまとめかたも文句ありません。



★友人Fは，授業中にピンクの紙で，♥マークを作っていたところ，先生にとりあげられ，ハジをかいたバカ者です。(埼玉県鶴ヶ島町・飯富兵少輔虎昌14才)……【影：♠マークを作っていたらほめられたのか？】

## 《リスト1》NEW FM音源ドライバー①のプログラム・リスト

```
1 CLEAR &HEE00:LOADM"NEW FM-DRIVER.Bin"
10 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN 2
15 AD=&H1FA0:D=&H5A:OUT AD,&H47:OUT AD,D:IF INP(AD)<>D THEN 50 'turbo CHECK
20 'X1 turbo ﾖｳ ｶｷｶｴ
30 POKE &HFBF0,&HA0,&H1F:POKE &HFBFF,&HA3 '15 ｷﾞｮｳ ｶﾞ ｸﾜﾜﾘﾏｼﾀ｡
40 POKE &HFC10,&HA0,&H1F                  'X1ﾉ ｶﾀﾓ ｲﾚﾙﾖｳﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡
50 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
60 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
90 ' NEW FM-DRIVER CTRL KEY SET
100 CLEAR &HEDC7
110 MEM$(&HEDC7,32)=HEXCHR$("00 3A 05 FC 32 C7 ED 3E 01 32 05 FC CD EF FB AF CD
1B 00 B7 20 F9 3A C7 ED 32 05 FC CD EF FB C9")
120 MEM$(&HEDE7,12)=HEXCHR$("11 FE ED 18 03 11 FF ED 3E 03 06 01")
130 MEM$(&HEDF3,13)=HEXCHR$("C3 09 F2 3E 02 CD 0B F2 C3 F7 07 50 53")
140 FOR I=&HEDC8 TO &HEDFF
150 A=A+PEEK(I)
160 NEXT
170 IF A<>&H1C52 THEN PRINT"ｳﾁﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ･ｱﾙﾖ!":BEEP:END
180 MEM$(&H89,2)=HEXCHR$("E7 ED")      ' ^P  A$=USR4("P")
190 MEM$(&H8F,2)=HEXCHR$("EC ED")      ' ^S  A$=USR4("S")
200 MEM$(&H77,2)=HEXCHR$("F6 ED")      ' ^G  A=USR5(0)
210 MEM$(&H8B,2)=HEXCHR$("C8 ED")      ' ^Q  MML SKIP
220 'PMD/PMS,AMD/AMS DEBUG ROUTINE
230 POKE &HFC9F,60        'AMD -> AMS
240 POKE &HFCBB,80        'AMS -> AMD
250 POKE &HFCBE,70        'PMS -> PMD
260 POKE &HFCE3,50-6      'PMD -> PMS
270 END
```

## 《リスト2》NEW FM音源ドライバー②のプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HF200:CLS
30 FOR I=10000 TO 10000+&HB5*10 STEP 10:CS=AD:LOCATE 0,0:PRINT"NOW WRITING LINE"
;I
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ｷﾞｮｳ ﾉ DATA ｵｶｼｲﾖ!":BEEP:END
60 NEXT
100 BEEP:BEEP:BEEP
110 PRINT"ｶｷｺﾐｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ｡ SAVEｦ ｵｺﾅｲﾏｽ｡":ON ERROR GOTO 200
120 PRINT"B TAPE(DISK)ｦ ｲﾚﾃ RETURN KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":KEY0,""
130 IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 130
140 SAVEM"NEW FM-DRIVER.Bin",&HF200,&HFEFF
150 END
200 IF ERL<>140 THEN 230
210 PRINT:PRINT"ｶｷｺﾐ ｴﾗｰｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ｡"
220 BEEP:RESUME 120
230 ON ERROR GOTO 0
9999 '      +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,75,FC,C3,3E,FC,C3,14,F9,18,49,2A,FD,FE,7C,B5,9CC
10010 DATA C8,11,46,F2,CD,02,12,CD,83,04,E5,7C,D6,40,26,00,A04
10020 DATA 6F,0E,18,CD,E7,F5,C6,31,CD,C8,04,E1,CD,BA,04,11,84C
10030 DATA 14,00,B7,ED,52,44,4D,1C,ED,78,CD,C8,04,03,1D,20,B78
10040 DATA F7,3E,0D,C3,BC,04,48,C3,DE,20,45,52,52,2E,20,C4,783
10050 DATA D7,AF,B8,00,FE,03,C0,1A,13,E6,5F,FE,46,CA,4C,F9,9E3
10060 DATA FE,53,CA,7D,FA,FE,50,C0,10,07,3E,18,32,BC,F2,18,967
10070 DATA 09,3E,3E,32,BC,F2,78,FE,08,C0,F3,ED,73,D3,FE,31,3A4
10080 DATA FD,FE,F5,08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,927
10090 DATA EB,DD,21,5F,FD,11,28,00,AF,4F,06,08,05,AF,DD,77,912
10100 DATA 14,D5,3E,07,90,32,A0,FE,CD,C0,F5,D1,04,3E,01,DD,7E9
10110 DATA 77,04,DD,77,05,3D,DD,77,02,DD,77,03,18,0B,7E,23,18F
10120 DATA FE,31,3E,00,17,F5,81,4F,F1,DD,77,15,DD,19,10,CC,A25
10130 DATA AF,32,A0,FE,32,FD,FE,32,FE,FE,32,CD,FA,32,D2,FE,218
10140 DATA 3E,08,91,32,9F,FE,CD,17,FC,CD,EF,FB,DD,21,5F,FD,86B
10150 DATA C3,0C,FB,DD,4E,00,DD,46,01,C5,FD,E1,FD,E5,C1,ED,138
10160 DATA 78,FD,23,B7,CA,5E,FA,FE,20,28,F1,FE,40,CA,DD,F7,5D1
10170 DATA FE,3E,CA,3F,F6,FE,3C,CA,43,F6,FE,5E,CA,8A,F6,FE,2D2
10180 DATA 7C,CA,89,F8,FE,3A,CA,A1,F8,FE,5B,CA,D9,F8,FE,5D,311
10190 DATA CA,EF,F8,FE,9F,CA,52,F9,FE,2F,CA,B9,F5,FE,28,CA,412
10200 DATA D7,F9,E6,5F,FE,50,CA,7F,F6,FE,58,CA,24,F9,FE,59,261
10210 DATA CA,63,F5,FE,56,CA,14,F7,FE,52,CA,05,F6,FE,4C,CA,556
10220 DATA 53,F6,FE,4F,CA,26,F6,FE,51,CA,5C,F6,FE,54,CA,07,B18
10230 DATA F9,FE,53,CA,6D,F9,FE,57,CA,9B,F9,CD,83,F3,DA,93,ACA
10240 DATA FA,18,25,D6,41,D8,FE,07,3F,D8,57,FD,E5,C1,ED,78,B68
10250 DATA FE,23,28,0D,FE,2B,28,09,FE,2D,37,3F,C0,3E,0E,18,9E3
10260 DATA 02,3E,07,82,57,FD,23,C9,7A,32,14,F4,21,33,FD,85,7F2
10270 DATA 6F,3E,00,8C,67,DD,7E,0E,86,DD,77,08,57,3A,A0,FE,8BC
10280 DATA C6,28,CD,3B,F5,DD,56,13,DD,72,09,C6,08,CD,3B,F5,9A0
10290 DATA CD,97,F5,AF,DD,77,24,DD,77,25,DD,7E,1F,DD,77,23,848
10300 DATA AF,08,11,00,00,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,19,EB,257
10310 DATA FD,E5,C1,ED,78,FE,26,37,3F,20,22,FD,23,08,3C,08,A53
10320 DATA FD,E5,C1,C5,ED,78,FD,23,E6,5F,D5,CD,83,F3,7A,D1,ACE
10330 DATA C1,38,04,FE,00,28,CE,C5,FD,E1,08,C6,FF,3E,00,17,C60
10340 DATA DD,77,14,EB,E5,DD,4E,0F,CD,D1,F5,0E,08,CD,E7,F5,7A7
10350 DATA DD,75,02,DD,74,03,D1,EB,B7,ED,52,23,24,DD,75,04,9E6
10360 DATA DD,74,05,18,11,FD,E5,C1,ED,78,FE,26,3E,00,20,03,443
10370 DATA 3C,FD,23,DD,77,14,FD,E5,C1,DD,71,00,DD,70,01,C3,2CC
10380 DATA 91,FB,FD,44,FD,4D,ED,78,FE,25,28,26,CD,B1,F4,30,BE1
10390 DATA 05,DD,7E,10,18,09,21,C0,00,4F,CD,E7,F5,38,1D,4F,72D
10400 DATA 06,01,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,2E,79,C0,04,FD,23,2F8
10410 DATA 18,F0,FD,23,CD,B1,F4,38,03,06,01,C9,F1,C3,93,FA,409
10420 DATA D5,C5,54,5D,05,28,07,CB,3A,CB,1B,19,18,F6,C1,D1,C2A
10430 DATA C9,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,24,CA,00,F5,D6,30,D8,025
10440 DATA FE,0A,3F,D8,C5,4F,FD,23,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,D6,34A
10450 DATA 30,38,0E,FE,0A,30,0A,47,79,87,87,87,81,81,80,18,649
10460 DATA E4,79,C1,B7,C9,FD,E5,C1,ED,78,FE,2D,28,07,CD,B1,47B
10470 DATA F4,DA,9C,F4,C9,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,F4,F6,80,C9,9F4
10480 DATA FD,23,CD,06,F5,C9,C5,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,23,5F5
10490 DATA CD,2B,F5,38,14,0F,0F,0F,0F,4F,D9,FD,E5,C1,ED,78,C3F
10500 DATA D9,FD,23,CD,2B,F5,38,01,B1,C1,C9,FE,30,D8,FE,3A,5E4
10510 DATA 38,06,D6,07,FE,40,3F,D8,E6,0F,C9,C5,01,01,07,08,45E
10520 DATA ED,78,CB,7F,C2,40,F5,0D,08,ED,79,0C,ED,51,C1,C9,462
10530 DATA D6,60,D8,FE,20,D0,D5,11,A1,FE,83,5F,3E,00,8A,57,5B9
10540 DATA F1,12,C9,CD,B1,F4,DA,93,FA,FD,23,4F,C5,CD,B1,F4,430
10550 DATA C1,DA,93,FA,57,79,CD,3B,F5,F5,D5,CD,50,F5,D1,F1,A0B
10560 DATA D6,30,DA,FC,F2,FE,08,D2,FC,F2,0E,28,CD,CE,F5,01,0A7
10570 DATA 72,FD,09,72,C3,FC,F2,DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,DD,1B8
10580 DATA 86,07,57,3E,08,CD,3B,F5,DD,7E,17,3D,C0,3E,01,16,55F
10590 DATA 02,CD,3B,F5,16,00,C3,3B,F5,21,FC,F2,E5,C3,C5,F5,336
10600 DATA DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,57,3E,08,C3,3B,F5,6F,26,89D
10610 DATA 00,D5,EB,F5,21,00,00,79,CB,3F,30,01,19,CB,23,CB,5AB
10620 DATA 12,B7,20,F4,F1,D1,C9,D5,EB,21,00,00,44,3E,10,EB,36D
10630 DATA 29,EB,ED,6A,B7,ED,42,38,09,13,3D,20,F2,7B,B7,EB,7A2
10640 DATA D1,C9,09,18,F5,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,23,24,707
10650 DATA DD,75,04,DD,74,05,AF,DD,77,02,DD,77,03,DD,77,24,7DB
10660 DATA DD,77,25,C3,45,F4,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,09,D2,93,371
10670 DATA FA,CA,93,FA,3D,87,87,87,87,DD,77,0E,C3,FC,F2,3E,B20
10680 DATA 10,18,02,3E,F0,DD,86,0E,FE,80,D2,93,FA,DD,77,0E,BB2
10690 DATA C3,FC,F2,CD,62,F4,DD,77,10,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,285
10700 DATA 93,FA,FE,09,D2,93,FA,DD,77,0F,C3,FC,F2,DD,7E,11,238
10710 DATA E6,3F,B0,57,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,C3,FC,F2,CD,7BD
10720 DATA B1,F4,DA,93,FA,0F,0F,47,18,E3,FD,E5,C1,ED,78,FE,257
10730 DATA 2B,28,19,FE,2D,28,48,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,13,A32
10740 DATA 57,3A,A0,FE,C6,30,CD,3B,F5,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,C28
10750 DATA F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,86,F5,57,3E,B89
10760 DATA 30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,CE,00,47,E6,03,FE,03,60C
10770 DATA 3F,78,CE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,72,C3,FC,F2,FD,878
10780 DATA 23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,47,168
10790 DATA 7E,90,F5,57,3E,30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,DE,00,928
10800 DATA 47,E6,03,FE,03,3F,78,DE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,179
10810 DATA 72,C3,FC,F2,CD,1A,F7,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,9C,F4,0C3
10820 DATA 0E,03,CD,CE,F5,3E,50,85,18,3A,FD,23,FD,E5,C1,ED,207
10830 DATA 78,FE,2B,28,16,FE,2D,20,25,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,4A4
10840 DATA F4,ED,44,DD,86,06,38,1C,AF,18,19,FD,23,CD,B1,F4,68D
10850 DATA DA,9C,F4,DD,86,06,FE,80,38,0A,3E,7F,18,06,CD,B1,888
10860 DATA F4,DA,9C,F4,DD,77,06,4F,3A,A0,FE,21,B9,FE,85,6F,4F6
10870 DATA 3E,00,8C,67,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,78,CD,3B,70A
10880 DATA F5,DD,7E,11,E6,07,FE,04,D8,11,08,00,ED,52,F5,7E,75A
10890 DATA CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,70,CD,3B,F5,F1,FE,05,D8,B32
10900 DATA 11,08,00,ED,52,F5,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,68,7C6
10910 DATA CD,3B,F5,F1,FE,07,C0,11,08,00,ED,52,7E,CD,CA,F7,02E
10920 DATA 57,3A,A0,FE,C6,60,CD,3B,F5,C9,C5,47,3E,7F,91,80,B99
10930 DATA 47,3A,D2,FE,80,FE,80,38,02,3E,7F,C1,C9,FD,44,FD,870
10940 DATA 4D,ED,78,21,FC,F2,E5,FE,56,CA,2A,F7,FE,76,CA,2A,11D
10950 DATA F7,E1,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,21,D2,93,FA,26,00,6F,391
```

★高校を卒業して，家をでるとナイコン族に仲間入り。パソコンの主は，じつは父親だった。(京都府福知山市・流石棚18才)……【影：だったら，お父さんを家からだせば？編：何もわかっちゃいないんだから，もう。】

```
10960 DATA 29,29,29,29,29,EB,2A,5D,FD,19,56,23,3A,A0,FE,42,A53
10970 DATA FE,07,20,07,3E,0F,CD,3B,F5,18,2D,B7,20,2A,AF,CB,5FA
10980 DATA 70,28,01,3C,DD,77,17,3E,01,16,02,CD,3B,F5,16,00,506
10990 DATA CD,3B,F5,56,23,3E,18,CD,3B,F5,56,23,3C,CD,3B,F5,451
11000 DATA 56,3E,1B,CD,3B,F5,18,02,23,23,7E,E6,78,DD,77,07,9AB
11010 DATA 23,56,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,DD,72,11,C6,18,23,3BF
11020 DATA 56,CD,3B,F5,DD,72,12,C6,08,23,56,CD,3B,F5,F5,CD,1D5
11030 DATA 50,F5,F1,C6,08,30,F2,23,56,CB,FA,3E,19,CD,3B,F5,6DE
11040 DATA DD,7E,06,CD,64,F7,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,F4,30,02,6E0
11050 DATA 3E,02,DD,77,16,FD,E5,C1,DD,71,0A,DD,70,0B,C3,FC,757
11060 DATA F2,FD,E5,C1,ED,78,FE,7C,20,1B,FD,23,DD,35,16,CA,828
11070 DATA FC,F2,03,DD,70,27,DD,71,26,DD,4E,0A,DD,46,0B,C5,AEB
11080 DATA FD,E1,C3,FC,F2,DD,7E,16,3D,C2,FC,F2,DD,4E,26,FD,1EC
11090 DATA 69,DD,46,27,FD,60,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,02,3E,02,1FD
11100 DATA DD,77,18,FD,E5,C1,DD,71,0C,DD,70,0D,C3,FC,F2,DD,144
11110 DATA 7E,18,B7,28,06,DD,35,18,CA,FC,F2,DD,4E,0C,DD,46,162
11120 DATA 0D,C5,FD,E1,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,FA,4F,CD,18,43B
11130 DATA F9,C3,FC,F2,FE,02,C0,4E,21,26,26,CD,E7,F5,32,05,655
11140 DATA FC,C3,EF,FB,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,06,20,0D,21,11,206
11150 DATA F3,36,3C,21,16,F3,36,3E,C3,FC,F2,3D,C2,93,FA,21,3A0
11160 DATA 11,F3,36,3E,21,16,F3,36,3C,C3,FC,F2,05,28,0C,1A,BA1
11170 DATA 18,0B,CD,B1,F4,21,FC,F2,E5,30,02,3E,08,32,CA,FA,1AD
11180 DATA 32,D1,FE,3E,34,32,CD,FA,AF,32,D2,FE,C9,CD,B1,F4,72C
11190 DATA DA,93,FA,DD,77,19,FD,23,CD,E5,F4,DA,93,FA,DD,77,6A1
11200 DATA 1A,FD,23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,1D,FD,23,CD,B1,749
11210 DATA F4,DA,93,FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,1D8
11220 DATA FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,09,DD,7E,0E,C16
11230 DATA B7,0F,0F,0F,0F,3C,0E,0C,CD,CE,F5,E5,FD,E5,C1,ED,B06
11240 DATA 78,FD,23,CD,83,F3,7A,DA,9C,F4,21,48,FD,85,6F,3E,C0E
11250 DATA 00,8C,67,7E,C1,81,C9,CD,A8,F9,22,30,FA,F5,FD,23,8C0
11260 DATA CD,A8,F9,FD,23,C1,90,38,15,F5,CD,62,F4,26,00,6F,473
11270 DATA CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,CD,E7,F5,18,1C,ED,44,B9E
11280 DATA F5,CD,62,F4,26,00,6F,CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,A4E
11290 DATA CD,E7,F5,EB,21,00,00,B7,ED,52,DD,75,24,DD,74,25,197
11300 DATA F1,DD,77,02,AF,DD,77,03,3C,DD,77,04,DD,77,05,21,49A
11310 DATA 00,00,11,15,00,ED,52,DD,7E,0E,86,57,3A,A0,FE,C6,0BD
11320 DATA 28,CD,3B,F5,DD,72,08,DD,56,13,C6,08,CD,3B,F5,DD,552
11330 DATA 72,09,CD,97,F5,DD,7E,1F,DD,77,23,C3,45,F4,FD,7D,413
11340 DATA DD,77,00,FD,7C,DD,77,01,3E,01,DD,77,15,21,9F,FE,24E
11350 DATA 35,C2,B1,FA,CD,7D,FA,FD,21,01,00,18,19,CD,0F,FC,68B
11360 DATA 21,FF,FD,01,28,00,16,07,3E,08,CD,3B,F5,15,20,FA,033
11370 DATA C3,3B,F5,CD,7D,FA,FD,2B,FD,22,FD,FE,FD,E1,DD,E1,AC3
11380 DATA E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,798
11390 DATA 4D,11,28,00,DD,19,3A,A0,FE,3C,E6,07,32,A0,FE,C2,B0B
11400 DATA 0C,FB,21,D1,FE,35,C2,D3,FA,36,00,23,7E,00,FE,7F,BB5
11410 DATA D2,74,FA,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,71B
11420 DATA F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,4D,ED,73,D3,FE,31,FD,FE,F5,64E
11430 DATA 08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,01,01,1A,49A
11440 DATA ED,78,E6,40,C2,00,FB,F3,DD,21,5F,FD,DD,7E,15,3D,057
11450 DATA CA,B1,FA,DD,7E,06,CD,67,F7,21,23,00,DD,54,DD,5D,6DF
11460 DATA 19,7E,B7,CA,3B,FB,35,C2,91,FB,2B,77,2B,DD,7E,1A,498
11470 DATA CB,2F,CB,B7,77,2B,AF,77,C3,3E,FB,2B,2B,2B,7E,DD,291
11480 DATA 86,19,77,D2,91,FB,23,46,DD,4E,08,DD,7E,09,CB,78,3C3
11490 DATA CA,6B,FB,DD,96,1D,DD,77,09,79,DE,00,57,E6,03,D6,451
11500 DATA 03,3F,7A,DE,00,DD,77,08,C3,80,FB,DD,86,1D,DD,77,AA5
11510 DATA 09,79,CE,00,57,E6,03,D6,03,3F,7A,CE,00,DD,77,08,08A
11520 DATA 05,78,E6,7F,C2,90,FB,DD,7E,1A,E6,7F,80,EE,80,47,755
11530 DATA 70,DD,66,08,DD,6E,09,DD,5E,24,DD,56,25,19,7C,E6,029
11540 DATA 03,FE,03,C2,B1,FB,7A,17,3E,00,17,17,94,ED,44,3C,96F
11550 DATA 67,3A,A0,FE,C6,28,54,CD,3B,F5,DD,74,08,C6,08,55,388
11560 DATA CD,3B,F5,DD,75,09,DD,6E,02,DD,66,03,7C,B5,CA,E0,783
11570 DATA FB,2B,DD,75,02,DD,74,03,7C,B5,CC,C0,F5,C3,B1,FA,2B0
11580 DATA DD,35,04,C2,B1,FA,DD,35,05,C2,B1,FA,C3,F3,F2,01,B57
11590 DATA 04,07,3E,07,ED,79,3E,20,ED,79,3E,58,ED,79,0E,07,BF9
11600 DATA 3E,C7,ED,79,3E,00,ED,79,21,E8,FA,22,5E,00,C9,01,26E
11610 DATA 04,07,3E,03,ED,79,C9,11,27,00,21,5F,FD,3E,40,0E,231
11620 DATA 00,71,23,77,19,C6,18,20,F8,C9,3E,40,0E,00,21,C1,ACE
11630 DATA FE,71,23,77,23,47,ED,49,C6,18,20,F5,18,D9,FE,03,9B8
11640 DATA C0,78,B7,C8,1A,D6,30,D8,28,E0,3D,FE,08,D0,C5,DD,986
11650 DATA E1,21,C1,FE,87,85,6F,3E,00,8C,67,E5,4E,23,46,13,0A2
11660 DATA DD,E5,E1,25,28,08,1A,ED,79,13,03,25,20,F8,ED,61,698
11670 DATA E1,71,23,70,C9,1A,FE,20,D0,0E,20,D5,CD,CE,F5,EB,709
11680 DATA 2A,5D,FD,19,D1,13,1A,FD,6F,13,1A,FD,67,FD,46,64,9B9
11690 DATA FD,7E,1E,0F,0F,B0,77,23,FD,7E,28,77,23,FD,7E,50,300
11700 DATA 77,23,FD,46,14,FD,7E,0A,87,87,87,80,77,23,FD,46,490
11710 DATA 00,FD,7E,5A,0F,0F,B0,77,23,FD,46,3C,FD,7E,32,87,8F0
11720 DATA 87,87,87,B0,77,23,11,04,00,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,B7F
11730 DATA FC,FD,2B,FD,2B,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,FC,11,14,00,6A8
11740 DATA 19,FD,7E,40,F6,80,77,C9,E5,FD,46,48,FD,7E,52,FE,C5B
11750 DATA 08,DA,F8,FC,ED,44,C6,04,87,87,87,87,B0,77,19,FD,A8D
11760 DATA 7E,34,77,19,FD,46,02,FD,7E,3E,0F,0F,B0,77,19,FD,258
11770 DATA 46,0C,FD,7E,66,0F,B0,77,19,FD,46,16,FD,7E,5C,0F,844
11780 DATA 0F,B0,77,19,FD,46,20,FD,7E,2A,87,87,87,87,B0,77,8B6
11790 DATA E1,23,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,1C,0D,10,12,14,307
11800 DATA 16,16,19,0B,0D,10,11,14,09,0B,00,02,04,05,07,0A,0AA
11810 DATA 0C,01,03,05,06,08,08,0A,FF,01,03,04,06,00,FF,00,9BA
```

## 《リスト3》NINJA WARRIORS—Are you··lady？—のBGMプログラム・リスト

```
10 'SAVE"Are you lady?"
20 '/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
30 '/*                          THE NINJA WARRIORS                          /*
40 '/*                                                                      /*
50 '/*                     [  Are  you ... lady  ?  ]                       /*
60 '/*                                                                      /*
70 '/*                      for X1 NEW FM-DRIVER                 by yasuyuki/*
80 '/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
1000 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:DEFSTR M,B,D:DIM A(4,10)
1010 DEFUSR1=&HF200
1020 DEFUSR2=&HF203
1030 DEFUSR3=&HF206
1040 DEFUSR4=&HF209
1050 DEFUSR5=&HF20B
1060 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o414p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
1070 A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
1080 '______________________________________________________________________
1090 FOR K=1 TO 11
1100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1110 A$=USR1(CHR$(K)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1120 NEXT
1130 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1140 DATA  60, 15,  3,  0,210, 80,  0,  0,  0,  3,  0
1150 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN       INTRO
1160 DATA  31,  0,  0,  2,  0, 29,  0,  1,  3,  0,  0
1170 DATA  31,  0,  0,  4,  0,  0,  0,  1,  3,  0,  0
1180 DATA  31,  0,  0,  2,  0, 29,  0,  2,  7,  0,  0
1190 DATA  31,  0,  0,  4,  0,  0,  0,  2,  7,  0,  0
1200 '-------------------------------------------------------------------
1210 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1220 DATA  58, 15,  3,  0,210, 80,  0,  0,  0,  3,  0
1230 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN       MAIN MELODY
1240 DATA  26,  9,  0,  5, 10, 28,  0,  1,  7,  0,  0
1250 DATA  16,  7,  0,  6,  1, 58,  0,  0,  3,  0,  0
1260 DATA  24,  5,  0,  6,  1, 31,  0,  1,  7,  0,  0
1270 DATA  16,  0,  0,  4,  0,  3,  1,  1,  3,  0,  0
1280 '-------------------------------------------------------------------
1290 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1300 DATA  58, 15,  3,  0,210, 80,  0,  0,  0,  3,  0
1310 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN       SUB MELODY 1
1320 DATA  16, 14,  0,  8,  0, 27,  1,  1,  0,  0,  0
1330 DATA  15, 12,  0, 10, 10, 63,  1,  2,  0,  2,  0
1340 DATA  20,  0,  0, 10,  0, 47,  0,  1,  0,  0,  0
1350 DATA  16,  0,  0, 10, 25,  0,  1,  1,  0,  0,  0
1360 '-------------------------------------------------------------------
1370 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1380 DATA   3, 15,  3,  0,210, 80,  0,  0,  0,  3,  0
1390 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN       SUB MELODY 2
1400 DATA  26, 14,  0,  7, 15, 47,  0, 10,  0,  0,  0
1410 DATA  24, 14,  0,  1, 15, 57,  2,  9,  0,  0,  0
1420 DATA  30, 10,  0,  0,  0, 71,  0,  3,  3,  0,  0
1430 DATA  24,  8,  0,  5, 15,  0,  2,  1,  0,  0,  0
1440 '-------------------------------------------------------------------
1450 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1460 DATA  24, 15,  3,  0,210, 80,  0,  0,  0,  3,  0
1470 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN       BASS
1480 DATA  30, 13,  8,  8, 11, 30,  2,  7,  3,  0,  0
1490 DATA  28,  6, 10,  8, 11, 47,  3,  0,  3,  0,  0
1500 DATA  28,  4,  3,  8,  3, 20,  2,  0, -3,  0,  0
1510 DATA  28,  1,  5,  8,  2,  9,  2,  1, -3,  0,  0
1520 '-------------------------------------------------------------------
1530 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1540 DATA  62, 15,  3,  0,210, 80,  0,  0,  0,  3,  0
1550 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN       BASS DRUM
1560 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 10,  0, 13,  0,  0,  0
1570 DATA  31, 22, 17,  9,  5,  0,  0,  2,  0,  0,  0
1580 DATA  31,  0, 16,  9,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1590 DATA  31,  0, 15,  9,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1600 '-------------------------------------------------------------------
1610 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1620 DATA  60, 15,  3,  0,210, 80,  0,  0,  0,  3,  0
1630 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN       SNARE DRUM
1640 DATA  30,  0,  0, 15,  0, 10,  0,  2,  1,  2,  0
1650 DATA  28, 14,  0, 15, 15,  4,  0,  1,  5,  0,  0
1660 DATA  28, 13,  0, 15, 15, 17,  0,  0,  0,  1,  0
1670 DATA  30, 12,  0, 15, 15,  0,  0,  0,  4,  3,  0
1680 '-------------------------------------------------------------------
```



★あるデパートのコインゲームは，コインを入れ，払いもどしとスタートを同時に押すと，ゲームができ，コインももどってくる。(長野県岡谷市・岡田直樹13才)……【影：そのデパートのおじさんも読んでるぞ。】

```
1690 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1700 DATA  59, 15,  3,  0,210, 80,  0,  0,  0,  3,  0
1710 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN        TOM-TOM
1720 DATA  31,  4,  0,  1,  0,  0,  1, 11,  0,  1,  0
1730 DATA  31, 21,  4,  1,  6, 18,  1,  1,  3,  0,  0
1740 DATA  31, 26,  0, 15, 15,  0,  1,  0,  0,  0,  0
1750 DATA  31, 12,  9, 10, 15,  0,  1,  0,  0,  0,  0
1760 '-------------------------------------------------------------------
1770 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1780 DATA   2, 15,  3,  0,210, 80,  0,  0,  0,  2,  0
1790 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN        CYMBAL & D.HIT 1
1800 DATA  31,  6,  0,  1, 15, 27,  2,  1,  7,  1,  0
1810 DATA  31,  0,  0,  1,  0, 27,  1,  3,  3,  1,  0
1820 DATA  31,  0,  0,  1,  0,  7,  2,  1,  0,  2,  0
1830 DATA  31,  2,  4,  2,  0,  0,  2,  0,  0,  0,  0
1840 '-------------------------------------------------------------------
1850 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1860 DATA   3, 15,  3,  0,210, 80,  0,  7,  0,  3,  0
1870 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN        SLAP & D.HIT 2
1880 DATA  24, 22,  0, 11, 15, 10,  0, 15,  0,  1,  0
1890 DATA  31, 10,  0,  5, 15, 37,  0,  5,  0,  3,  0
1900 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 41,  0,  7,  0,  3,  0
1910 DATA  28, 13,  0,  6, 15,  2,  0,  3,  0,  2,  1
1920 '-------------------------------------------------------------------
1930 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1940 DATA   4, 15,  3,  0,210, 80,  0,  7,  0,  3,  0
1950 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN        D.HIT 3
1960 DATA  31,  0,  0,  6,  0, 15,  0,  3,  7,  0,  0
1970 DATA  31,  0,  0,  6,  0, 18,  0,  2,  3,  0,  1
1980 DATA  31, 16,  8,  7,  4, 45,  0,  4,  7,  0,  0
1990 DATA  31, 10,  8,  7,  4,  2,  0,  2,  3,  0,  1
2000 '____________________________ DRUM PART ____________________________
2010 D1="|:7R8B8B4B4B8B8:|":D2="R4@7o1B4R4B8 @8o4C8
2020 D3="R8B8B4B4B8B8 R8B8B4B4B8 @10v7o4q3F8G8G32 R2@7R8.. @6v10q8o1B8B8B8R8B8R2
2030 D4="R4@7o1B4R4B4"
2040 D5=""+D4+D4+D4+"R4B4R8B8 @10o4C8C8"+D4+D4+D4
2050 '-------------------------------------------------------------------
2060 A$=USR2("1v9@10o4C8C8 @6v10o1B8B8")
2070 A$=USR2("2R2v9")
2080 FOR Y=0 TO 1
2090 A$=USR2("1"+D1+"R8B8B4B8B8B4"+D1+"R8B8B4B4B8B8")
2100 A$=USR2("2|:"+D2+D2+D2+"@7o1R4B4 @10o4R8C8C8 @8o4C8"+D2+D2+"@7o1R4B4R8 @10o
4C8C8 @8o4C8:"+D2+":|R4@8o5|:3C16C16>>C8<<:|")
2110 FOR T=0 TO 1
2120 A$=USR2("1"+D1+D1+D3+D3)
2130 A$=USR2("1"+D1+D1+D1+"B4B4B4B4")
2140 A$=USR2("2"+D5+"R4B4R16. @8o5C32C8>C8>C8"+D5+"R4B4 @8o4C32<C32C16>C16>R1618
C @9v8o4q1FGG16")
2150 A$=USR2("2R4R16@10q8v9o4C8C8R2. @81%8o5C>C>C<<C>C>C18C @9o5DR2.@7o1B4R4B4 @
8o4C32<C32C16>C16>R1618C @9v8q1o4FGG16 R4R16@10q8v9o4CCR2. @8o5C16C16>C16C16 @7o
1B @9o5D")
2160 A$=USR2("2R2.@7o1B4"+D4+D4+"R4B4 @10o4C4C4"+D4+"R4B4R8B8R8B8"+D4+"R4B4 @10o
4R8C8C4")
2170 A$=USR2("2"+D4+"R4B4 @10o4R8C8C8C8"+D4+D4+"|:@7o1R4B4 @8o4C8C8R4:|")
2180 A$=USR2("2"+D4+D4+"R4B4 @8o4C8C8R2 @7o1B4 @8o4C8C8R8 @10o4C8")
2190 A$=USR2("2"+D4+D4+"R4B4R4B8B8 |:@8o4C32<C32C16>C16>C16:|116CC>CCR<C>C8")
2200 NEXT
2210 A$=USR2("1R8B8B4v11B16v10R2R16B8 R8B8B4B4B8B8 R8B8B4B4R8B8 R8B8B4B4B8B8")
2220 A$=USR2("1|:12R8B8B4B4B8B8:|")
2230 A$=USR2("2R2R8@7v11o1B8R2v9"+D4+"R2R8@10o4C8C4R1")
2240 A$=USR2("2R2R8o4C8C4"+D4+"R2R8@10o4C8C4R4 |:@8o5C16>C8>C16:|o4C8>C8")
2250 A$=USR2("2"+D4+D4+D4+"R8@1018o4CCC CCCC R1R1R1R2 CCRC")
2260 NEXT
2270 A$=USR2("1\50"+D1)
2280 A$=USR2("2\50"+D2+D2+D2+"@7o1R4B4 @10o4R8C8C8 @8o4C8"+D2+D2+"@7o1R4B4R8 @10
o4C8C8 @8o4C8"+D2)
2290 '____________________________ MAIN MELODY PART ____________________________
2300 M1="B-2..<D-1C R2..v4S30,2,42,5 E-4.R4.E-4S0,0,0,0v6>B-1<G-1 C R2..v4S30,2,
42,5E-8&
2310 M2="G-2.. B-1A-R2..v4S30,2,42,5<C-4.R4.E-4S0,0,0,0v6>G-1<D-1>A-R2..v4S30,2,
42,5<C8&
2320 M3="D-2.. G-1E-R2..v4S30,2,42,5 A-4.R4.E-4S0,0,0,0v6 D-1 B-1 E-R2..v4S30,2,
42,5A-8&
2330 M4="R4D-64E-4....D-CD-E-RFR<D-R"
2340 M5=""+M4+"C8&C1RD-C>A-E-D-C>A-<"+M4+"C2&C2..R2.>"+M4+"C8&C1RD-C>A-E-D-C>A-<
"+M4+"E-2.FE-(E-,6F)16&F8.E-2&E-8
2350 M6="|:R>FG-G-R2RFG-G-RFG-RF:A-1...<:|<C1&C8
2360 M7="R4>B-4<C4D-4E-4.D-1&D-4.R4(E-,6F)8&F4D-1&D-818q4RD-RD-D-CR2D-CR4.D-RD-C
4D-CR2D-CR1
2370 M8="q8>B4.B-2&B-8A-4.G-2A-1&A-8R<E-FD-E-CD->B-B4.B-2&B-8A-4.G-2A-1&A-8RA-<E
-C-G-E-B-A-8&A-1&@v-3A-1&@v-3A-1R1
2380 M9=" R@v+4D-CD-@v+6E-16R2 R16@v-6>G-4G-A-B-A-G-R4R<D-CD-E-16R8.>A-B-R1<
2390 M10="RD-CD-@v+6E-16R4 R16@v-6>G-4G-A-B-A-G-R4R<D-CD-E-16R8.>A-B-R1<
2400 M11=">B-4.A2&A8RCAC1%32AB-<C18(C,6D-)16&D-2.&D-16(D,6E-)8&E-1R1R1R1
2410 '-------------------------------------------------------------------
2420 A$=USR2("3@1 v6 18 o4 q8 p3 ^20 R4. B-8&")
2430 A$=USR2("4@1 v6 18 o4 q8 p3 ^40 R4. G-8&")
2440 A$=USR2("5@1 v6 18 o4 q8 p3 ^16 R4. D-8&")
2450 FOR Y=0 TO 1
2460 A$=USR2("3"+M1+"E-4R2RS0,0,0,0v6>B-8&"+M1+"E-4R2.S0,0,0,0")
2470 A$=USR2("4"+M2+" C4R2RS0,0,0,0v6>G-8&"+M2+" C4R2.S0,0,0,0R32")
2480 A$=USR2("5"+M3+"A-4R2RS0,0,0,0v6 D-8&"+M3+"A-4R2.S0,0,0,0R16")
2490 FOR T=0 TO 1
2500 A$=USR2("3@2v718o5q8p1^16"+M5+M6)
2510 A$=USR2("4@2v718o5q8p2^24"+M5+M6)
2520 A$=USR2("5@2v618o5q8p3^32"+M5+M6)
2530 A$=USR2("3"+M7+M8) : A$=USR2("4"+M7+M8) : A$=USR2("5"+M7+M8)
2540 NEXT
2550 A$=USR2("3v6"+M9+M10+M11+"@1v6o4p3^20 R2..  B-8&")
2560 A$=USR2("4v6"+M9+M10+M11+"@1v6o4p3^40 R2.R16.G-8&")
2570 A$=USR2("5v5"+M9+M10+M11+"@1v6o4p3^16 R2.R16D-8&")
2580 NEXT
2590 A$=USR2("3\50"+M1+"E-4")
2600 A$=USR2("4\50"+M2+" C4")
2610 A$=USR2("5\50"+M3+"A-4")
2620 '____________________________ SUB MELODY PART ____________________________
2630 A$=USR2("6R4.@9v9o5D8")
2640 FOR Y=0 TO 1
2650 A$=USR2("6|:7R1:|R2..D8|:8R1:|")
2660 FOR T=0 TO 1
2670 A$=USR2("6@9q8v9o5D8R2..|:14R1:|")
2680 A$=USR2("6@11v12q5p3o1R2..F8G8G8R4 @4q8v9o412G-B-<D-C>B-A-E-4. @11v12q5o1F8
G8G8R4 @4q8v9o4<D->B-<D-C>B-")
2690 A$=USR2("6A-1R1R1R1@3v8^40116o4S255,10,7,2R8FFA-FA-<RF2.R2.R1R1R8CC>A-B-<CD
-E-2.S0,0,0,0R1...")
2700 A$=USR2("6@4v7q4o5D-D-|:3<D-8>D-D-:|R1R1R1R8D-D-|:3<D-8>D-D-:|R1R1R1R1R1")
2710 NEXT
2720 A$=USR2("6|:15R1:|R1R8 @9v9o5D8")
2730 NEXT
2740 A$=USR2("6\50|:7R1:|")
2750 '____________________________ BASS PART ____________________________
2760 B1="A-A-<G-RFG-R>A-4A-<FG->E-<FD->A-4A-<G-RFG-R>A-4A-<G-4R4.>A-4A-<G-RFG-R>
A-4A-<FG->E-<FD->A-4A-<G-RFG-RA-8&
2770 B2="A->A-B<B16B16>B-<B-16B-16>AA-8&":B3="A->A-<G8R2>A-8&
2780 B4="|:3A-A-<G-RFG-RD-4D-B<D->>B-<BA->A-4A-<G-RFG-R>A-4A-<FG->E-<FD->A-&:|
2790 B5="|:G-G-R<G-RFR>FG-G-R<FG-RF>A-4A-<G-RFG-R>A-8&:A-A-<G-RFG-R>F:|
2800 B6="A-A-<G-RFG-R>B-4B-<B-RA-B-R>B-4B-<B-RA-B-CD-4D-<D-R>B<D-R>D-4
2810 B7="D-<D-R>B<D->A->A-4A-<A-RG-A-R>A-4A-<G-A-E-G-R>A-4A-<A-R
2820 B8="G-A-R>   A-4A-<G-A-E-G-R>G-4G-<ERE-ED->E4EBRB-BR D-4
2830 B9="D-A-RGA-RD-4D- A-R G A-R G-4G-<ERE-ED->E4EBRB-BA-D-4
2840 B10="D-A-RFA-RD-4D-BRB-G-RA-4A-<G-RFG-R>A-4A-<G-RFG-R>A-4
2850 B11="A-<G-RFG-R>A-4A-B<B>B-<B->AA-&
2860 B12="A-A-<G-G@v+3A-16R2R16@v-3>G-4G-B-<B->A<AB->A-4A-<G-GA-16R4R16>G-R2..A-
8&
2870 B13="A-A-<G-G@v+3A-16R4R16@v-3>G-4G-B-<B->A<AB->A-4A-<G-GA-16R4R16>G-R2..F8
&
2880 B14="FF<FRE-FR>F4F<FE-D-C4>D-4D-<D-RCD-R>E-4E-<E-D-C>B-4|:A-4A-<G-RFG-R>A-4
A-<G-RE->E-4:|A-8&
2890 '-------------------------------------------------------------------
2900 A$=USR2("7@5 v9 18 o2 q8 p3 ^20 R4. A-8&")
2910 A$=USR2("8@5 v8 18 o3 q8 p3 ^20 R4. A-8&")
2920 FOR Y=0 TO 1
2930 A$=USR2("7"+B1+B2):A$=USR2("8"+B1+B2)
2940 A$=USR2("7"+B1+B3):A$=USR2("8"+B1+B3)
2950 FOR T=0 TO 1
2960 A$=USR2("7"+B4+"A-A-<G-RFG-RD-4D-B<D->>B-<BA->")
2970 A$=USR2("8"+B4+"A-A-<G-RFG-RD-4D-B<D->>B-<BA->")
2980 A$=USR2("7A-4A-<G-RFG-R>A-4A-<FG->E-<FR>F"+B5)
2990 A$=USR2("8A-4A-<G-RFG-R>A-4A-<FG->E-<FR>F"+B5)
3000 A$=USR2("7"+B6+B7+B8)    : A$=USR2("8"+B6+B7+B8)
3010 A$=USR2("7"+B9+B10+B11) : A$=USR2("8"+B9+B10+B11)
3020 NEXT
3030 A$=USR2("7"+B12+B13+B14):A$=USR2("8"+B12+B13+B14)
3040 NEXT
3050 A$=USR2("7 50"+B1+B2):A$=USR2("8"+B1+B2)
3060 '___________________________________________________________________
3070 A=USR3(163):A$=USR4("P")
```

★文を読み，誰が何をしたのでこうなったのかを20文字以内で書け。「×月○日電波ビルの周りが静まり，ビルのガラスが割れ，悲鳴が聞こえた」(新潟県南魚沼郡・ROMA14才)……【影：これを宿題にして，また来月。】

# あくせすROOM

## サークル紹介

○Team X's BLAZE
〒553 大阪市淀川区大桐4－5－15　小倉大次郎

太陽系巡視艦隊"Team X's BLAZE"では，現在搭乗員を募集中！ただし，入隊資格として，X1 turboというマシンが必要である。入隊希望の前途ある勇士は，ただちに60円切手を同封のうえ連絡をせよ!!

○ソフト製作サークル「M.S.S」
〒184 東京都小金井市郵便局私書箱29号　M・S・S

このたびソフト製作サークルを発足しました。参加条件は，14才以上のかたで，PC－88SR以降，PC－98，MSX，X1，X68K，AVの機種を持っていて，積極的に活動に参加してくれる人ならOKです。

○PXMEMBER'S CLUB
〒317 茨城県日立市会瀬町3－25－14　柴田貴洋

このクラブでは，ゲーム・音楽・CG・ハードソフト・通信で，それぞれ好きな人同士が集まりグループにわかれて活動しています。興味のあるかたはぜひお手紙をください。

○サークルを紹介してほしいかたは，サークルの具体的な活動内容，責任者の住所，氏名，電話番号，それに会報や入会案内等をそえて，封書でお送りください。なお，ハガキでの受け付けはやっておりません。

### 読者の伝言板

★ロックバンド「MISTY LADY」は，2月にコンサートを開催します。ゲーム・ミュージックもバンバンやりますからぜひ見に来てね。くわしい日程が決まったらまた，送ります。

〔東京都品川区・エディ〕

★ベーマガ1988年11月号MSX用ふうせん3で，7面の解きかたがわかりません。知っているかたがおられましたら教えてください。

〔広島市・原　明夫〕

★先月号からMSX2+用のプログラムを載せていますが，でたばかりの機種なので，いかんせん投稿量が今一歩です。そこで，MSX2+ユーザーのみなさん。ぜひ，投稿してきてください。

〔ベーマガチェッカーズ〕

## 明日のスタープログラマー

「BAPPY」
〔東京都西多摩郡・池田貴之〕

「たかしのでこぴん風雲児」
〔大阪府堺市・遠藤高志〕

「マリオ クエスト」
〔茨城県下館市・藤本真一〕

「スパイ アドベンチャー」
〔大阪府岸和田市・松尾龍夫〕

「ONE KEY BRICK」
〔兵庫県明石市・木山晃男〕

「YA－KYUU」
〔青森県八戸市・村崎　忍〕

「パチンコFEVER－MZ」
〔大阪府岸和田市・井上博之〕

「GOLF」
〔千葉県柏市・遠藤智徳〕

「Janken Pon！」
〔茨城県勝田市・徳山雅史〕

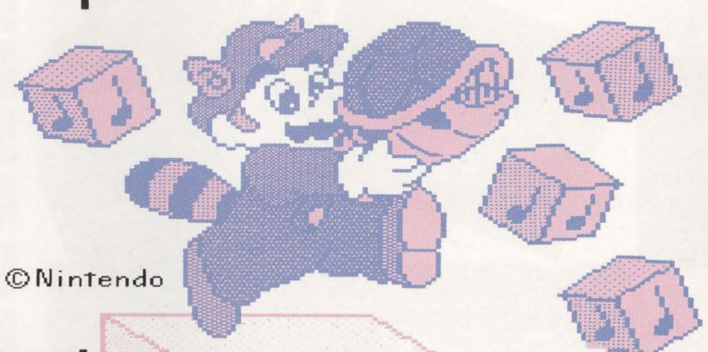
## 投稿ありがとう

U－久良二／池田秀和／白髭和彦／金子修一／重枝賢史／安江信吾／木村悦彰／S.Y／海部浩司／森山　大／森重隆文／山下　宏／風越直紀／手塚正芳／福井豊幸／藤田恭史／トッツアン／薄葉紀明／酒寄正章／なべさんSOFT／溝口明宏／五十嵐良雄／仮面ノリダーマン／BLACK-Hom／熊谷樹範／土屋晃人／山野辺俊二／市山真治／立花佳弦／島田弘明／坂口基彦／カリンカトロイカ／三田村　勉／木村洋行／ズオ／遠藤克之／小沢清二／池田貴之／徳山雅史／木村　巧／斉藤雄二／中村佳仁／横須賀まさる／水口修一／野中　忠／遠藤智徳／田中栄造／伊藤　渡／稲沢信弥／吉村みちろう／平岡誠治／私が北海道の本間だ!!／アーデン／藤原　忍／石川健一／亀山毅／N・K・T／原　史明／桐朋コンピューター研究会／七里　豪／住吉政英／井上博之／木山晃男／森田敬太／伊藤俊介／藤原良彦／三宅雅宏／青山尊士／藤崎勇一／伊藤真一／平　忠彦／TANYAO／小笹龍一／松平義弘／門倉智彦／渡辺忠志／藤田久美子／田口順一／伊藤博之／神前幸造／SKS／吉田毅史／田辺信之／吉田弘二／菅原　悟／BARGON／樋口健一／TURBO／西尾英朗／林　星児／遠藤高志／ミトッチ／YMMIJ／田村浩一／藤本真一／加藤幸二／徳山雅史／井辺俊志／宮下智基／山本陽一／本田一義／西本隆志／泉　雄一／TARDOCHI SOFT／坂本　徹。

この他にも，たくさんのかたがたからの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとうございました。

マイコンスーパーソフトコーナー
# SUPER soft CORNER









このコーナーは，ビデオゲームやパソコンゲームなど，「スーパーソフト」と呼べるすぐれたゲームソフトを紹介しているコーナーです。

最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や， 本誌ではおなじみの山下章先生が，するどい切り口でゲームを評論する「ホンキでPlay ホンネでReview」をはじめ，X68000版のゲームソフトをいち早く紹介する「チャレンジ!X68000」などで構成されています。

このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。























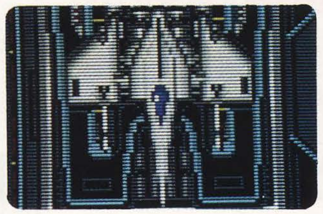
レ・イ・ド・ッ・ク・2

# LAYDOCK 2
## LAST ATTACK



### 心をたぎらせる華麗なアニメーションデモが最高!!……の声。

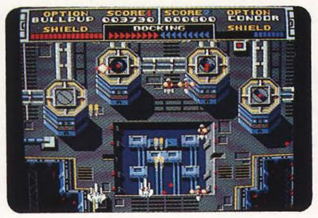
ヤッパリシューティングは熱くならなきゃダメ。ゲームに入る前に充分心を熱くさせてみた。



レイドック2発進!!（アニメ画面）▶

### レイドック・スーパーレイドックより難易度アップ!!………の声。

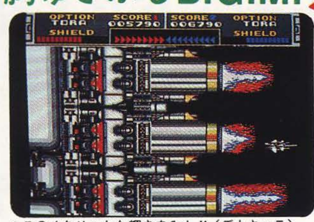
テクニックは練習を積むほどに向上する。いつまでも同じレベルでは、おもしろくないだろう。そう!! 永遠のおいかけっこなのダ!!



次々とおそいかかる敵（ゲーム画面）▶

### 美しいグラフィック、胸ゆさぶるB.G.M.…………………の声。

目をみはるグラフィックと体の芯からノれるB.G.Mは不可欠。あるとないとでは月とスッポン。そして、スゴイ!!のひとことが出なければダメだ!!



▲このメタリックな輝きをみよ!!（デカキャラ）




絶賛発売中!!

MSX MUSIC対応

S-RAM対応

2DD

MSX 2+ 専用（RAM64K以上 VRAM128K以上）

3.5″2DD・2枚組……………………¥6,800

開発・発売／㈱ティーアンドイーソフト 販売元／松下電器産業株式会社パナソフトセンター

### 1コース10周が必要ということ、やってみて良く解りました。…………の声。

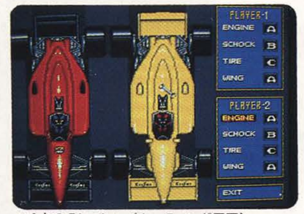
コースレイアウトを見極めることが重要。リアルにシミュレートしたGP16ラウンドを転戦し、ドライバーズポイントを獲得。そのためにも最低10周は必要だ。




コース画面▶

### マシンセッティングがこんなに重要で楽しいなんて………の声。

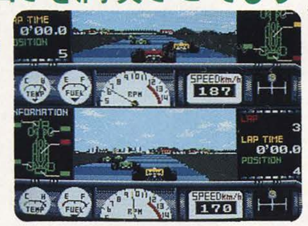
力が拮抗すれば、ラップタイムにそれほどの差はでない。そのためにも、各サーキットの特徴・天候に応じてセッティング。自分だけのマシンをものにしなければ、ファーステスト・ラップは獲れないぞ!!




▲2台のF1マシン（セッティング画面）

### ライバル存在の面白さを満喫させてもらいました………の声。

クライマックスはラスト2周。先行するライバルを前方に捉えたときの感動を経験してくれ!! 勝負はコンマの世界へ入っていくぞ。




プレイ画面▶

ジー・ディー

# GREATEST DRIVER



### 最高のオープニング。言葉もなく、ただ見入ってしまいました……の声。

高まる興奮を押えめに、シブく決めてみました。レースに出場する臨場感を共に感じてください。血わき、肉おどる!! 内面のパッションです。



▲アニメーション画面

MSX MUSIC対応

S-RAM対応

2DD

MSX 2

RAM64K以上／VRAM128K以上

3.5″2DD・2枚組

¥7,800




絶賛発売中!!

ユーザーの皆様から数々の賞讃の声が届きました。

# Letter's Voice!

POST CARD



**STAFF募集中!!** パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!
●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。

まずは、下記のお電話にて。（担当：河津）

☎名古屋(052)773-7770

★T&E SOFTの最新情報がイッパイ!! テレフォンサービス ☎052-776-8500

# 絵が動けば、物語も動く。

たとえば、文字と絵では、同じスペースの中で表現できる情報量が絶対的に違う。それに動きが加われば、与える情報量は飛躍的に増大するだろう。無数の情報を自然に取り込むことで僕たちは、様々なことを体感するのだ。つまり、絵が動けばより多くの情報を受け取ることができるわけだ。だから動くことは、快感なのである。快感とは心地よいこと。心地よければ物語の中に自然に入っていける。そういう意味で"絵が動けば、物語も動く"なのである。





# 動く!

MOVING

## 物語が動くから奥行きが深くなる。

サイオブレードは、全編アニメーションが最大の特徴だが……。シナリオが貧弱であれば、当然駄目である。逆にアニメ処理を取り入れたからこそ[illegible]ったといえる。それはちょっとした動きすら、謎ときのヒントに出来るからである。また[illegible]ではのおもしろさは、豊富な[illegible]きった一本道の解き方をしなくても進められるように、その時その状況での人物のセリフを用意しており、膨大なメッセージデータにより、状況・時間によって違ったメッセージを受け取れるようになっている。いろいろ試してみればいい。ストー[illegible]を楽しみながらゲームを進めることができる[illegible]ストーリーに無理やり引っ張られるA.V.Gは、[illegible]いうことか、アドベンチャーゲームとしてのシナ[illegible]、ゲームの奥行き感、そしてふんだんなアニメ[illegible]ション等、トータルにみれば充分その世界を味わえるものとなっている。





### 好評発売中!!

- PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)5" 2D・5枚組
- FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)3.5" 2D・5枚組
- MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)3.5" 2DD・3枚組
- X1 turboシリーズ(2ドライブ専用)5" 2D・5枚組

各機種 ¥8,800

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

# PSY-O-BLADE



●PC-9801VM/VX/RX, PC-286V・5" 2HD・2枚組 ◀今春発売予定!!▶ ●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5" 2HD・2枚組

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.19 請求券 ベーマガ2月号

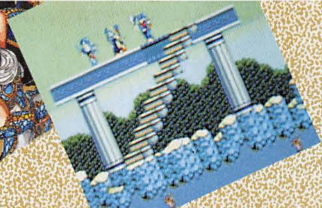


ただのシューティングでもない、AVG(アドベンチャー)でもない、RPG(ロールプレイング)でもない、SLG(シミュレーション)でもない。
うおー、こんな巨大な
デカ、キャラがいるの?
「○ーTYPE」より
大きいじゃない。
シューティングにピッタリ!
ノリノリBGMを
作ってる
「J.D.Kチーム」って何だ?
アドベンチャーみたいな画面があるけど
アドベンチャーじゃないんだァ。
いつもファルコムが
新しいものを出すと
どのジャンルか
悩むんだよなァ。



──シューティング"革命"
レボリューション
Falcom
えっ！
新作なの？
RPGじゃないの？
うーん、
こんなシューティングの
作り方ってあったんだァ
メガ・ドラより
スクロールが速い
とゆー噂があるけど
ファルコムは否定している。
自動連射機能
で瞬時に
30数連発の快感っ！
Falcom







# 迫り来る“魔”の波動を感じたか!?
# ならば旅立て、SORCERIAN 暗黒のギルバレス島へ!!

SORCERIAN_SYSTEM_SCENARIO Vol.3

# Pyramid Sorcerian
## ピラミッド ソーサリアン



### Scenario 1　血ぬられた王家の秘宝

ギルバレス島のはずれに広大な砂漠があった。グブンナ砂漠と呼ばれるその砂漠には四角すいのピラミッドが林立していた。ピラミッドは遠い昔この島を支配していた王の墓らしく、中でも特に大きなピラミッドは内部が迷路構造になっていた。

ギルバレスはそのピラミットの中に、不思議な力を持つ秘宝を隠していた。噂では、砂漠を越えるために必要だとか、魔法の力をあげてくれる代物だとか色々言われている。

かつて一人の呪術師か、秘宝を手に入れるため、ピラミッドの中に入って行ったか、それきり消息を失ってしまったという。



### Scenario 2　魔の下僕ガッシュの陰謀

魔王のすむギルバレス島に唯一つ、美しい景観を持つ森があった。そこは、森を守る女神の名にちなんで、ラ・フォーヌの森と呼ばれていた。

動物たちのいこいの場として愛されているこの静かな森にも、ギルバレスの魔の手はのびていた。事実、森の一面にはギルバレスの忠実なる下僕ガッシュが巨大な城塞を築き上げていた。一刻も早くギルバレスのもとへ到達するためには、どうしてもその城塞を通り越して行かなくてはならなかった。幸いにも、森にはそこを管理しているという老夫婦が住んでいた。ソーサリアンは、まずその老夫婦を訪ね、城塞について聞いてみることにした。

### Scenario 3　心を失った姫君

ギルバレス島に近い、いくつかの国々で奇妙な事件が起こっていた。若い娘が次々と姿をくらませては、数日後まるで感情を持たぬ人形のようになって戻ってくるというのだ。

事件の背後にギルバレスがひそんでいるのは周知の事実である。

リドニア王国にチェルシー姫という美しき王女がいた。彼女もまたギルバレスにさらわれた一人である。リドニア王は姫をとり戻すべく兵士たちをギルバレス島へ送り込んだが、誰一人として戻ってくるものはいなかった。やがて、ソーサリアンがギルバレス島へむかった事を聞きつけたリドニア王は、姫の救出を彼らにたくすことにした。

### Scenario 4　嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山が、ソーサリアンの視界の中に入ってきた。その山の中腹、切り立った所に神殿らしき巨大建造物が立ちはだかっているのが見える。

話によると、その神殿は山の内部に造られた迷宮の入口の門の役目をおっているのだという。

神殿の中は何層にもなっていて、それぞれの階に様々なトラップが仕掛けられているともいう。これまで命知らずといわれた何人もの冒険者がやってきたが、その大半が途中でサジを投げてしまうほどなのだ。ギルバレスのもとへたどりつくためには、何としてもこの神殿を突破しなければならない。



### Scenario 5　魔王ギルバレスの迷宮

神殿を突破することのできたソーサリアンは、ついに山の内部、ギルバレスの迷宮へと足をふみ入れた。モンスターたちによって造られたこの迷宮は、一説によれば、最も広大なものだといわれ、様々な仕掛けもなされているらしい。

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。その城へむかう道は迷宮のどこかにあるはずである。


Falcom
Sorcerian System
SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO
Vol.3
ピラミッド ソーサリアン
『戦国ソーサリアン』で暗黒神・邪鬼を倒すことは、"魔"の物語の序章にしかすぎなかった！暗黒神・邪鬼を凌ぐ強大な"魔"の本体、大魔王ギルバレスに挑む冒険だから、『ピラミッド・ソーサリアン』が、『戦国ソーサリアン』以上のボリュームを持っているのは、当然かもしれないが、それにしてもすさまじい。5インチ2Dディスクでは、やっとのことで2枚に収めたものの、内容の濃さは5枚分!? 1から5までが連なった長編シナリオであるというだけでなく、謎解きあり、アクションありで、各シナリオごとに、その性格が変えられているんだ。これほど彩り豊かで、これほど手ごわいゲームなんて、『ソーサリアン』にもなかったぜ！
好評発売中！
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

| 機　種 | メディア | 定価 | 発売日 |
|---|---|---|---|
| 98F/VM/VX | 5.2DD | 3,800 | 好評発売中！ |
| 98U/UV/UX | 3.5"2DD | 3,800 | |
| 88SRシリーズ | 5.2D（2枚組） | 3,800 | |
| X1turbo | 5.2D（2枚組） | 3,800 | |
| 88VAシリーズ | 5.2DD | 3,800 | |

■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。
Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
通信販売（送料無料）
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハカキて、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501
FAX 0425(28)2714
好評発売中!!
SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO Vol.2
戦国ソーサリアン

# パソコン業界から芸能界?!

ファルコム・スペシャルボックス'89

# Falcom SPECIAL BOX '89

去る11月8日(火)、飯田橋のホテルグランドパレスにて行われた、「ファルコム・レーベル作品第1号"ファルコム・スペシャル・ボックス'89"完成発表会」には、各パソコン誌はもちろん、音楽専門誌の記者もつめかけた。
パソコンからのオリジナル音と、アレンジしたCDの音とを続けて流し、また、この作品に参加した難波さんや作山さんが裏話を披露したり、森口博子ちゃんが生で歌ったりと、作品を露出しながら、オリジナルの質の高さとともに、アレンジの効果を大きくアピール。確かな手答えを感じさせた。



## ファルコムがキミたちに贈る とっておきのお年玉プレゼント!

"世界初"づくしのドエライCDが出たゾ。

好評発売中!

羽田健太郎氏による、
シンフォニー・アレンジの
フル・オーケストラ・バージョン誕生。

交響曲「イース」



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット 2,800円

大反響の「ソーサリアンS.A.V.」を上回るサウンドで贈る、待望のシリーズ第2弾。

ソーサリアン・スーパーアレンジ・バージョンII
プラスソーサリアン・システム Vol.1



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット 2,800円

ゲームBGM59曲を全て収録した、ソーサリアン・オリジナル・サントラ・バージョン。

ミュージック・フロム・ソーサリアン



●CD 3,000円
●LP 2,500円
●カセット 2,500円

ゲーム未使用曲も加え、イースの魅力倍増/ファン必聴の名盤//

ミュージック・フロム・イース



●CD 3,000円
●LP 2,500円
●カセット 2,500円

豪華なゲストミュージシャンと難波弘之氏のアレンジで贈る超迫力スーパーサウンド。

ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョン



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット 2,800円

オリジナル・サントラとS.A.V.にヴォーカル1曲をプラスした、イースIIの愛蔵盤。

ミュージック・フロム・イースII



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット 2,800円

## FUSION FALCOM MEETS DAVID MATTHEWS
### CGMとフュージョンの華麗な融合



全5曲で構成されている、このフュージョン・アレンジは、エスニック、ファンキー、ポップ、バラードなど、全く違った個性を演出。さすがに、デビットマシューズ・アレンジのNY直送サウンドはカッコイイ。

「ドラムとベースはシンセサイザーで打ち込み、それぞれのリズムを作り、その上に生の楽器をダビングしました。オリジナルの雰囲気を生かし、CGMとジャズ・フュージョンの融合を、私なりに表現したつもりです。」

## VOCAL from SORCERIAN
### ポップでピュアなシティ・サウンド



こうして聴いてみると、もともと歌詞を付けるようにメロディを作ったんじゃないか、と思えてくるから不思議。ポップなニュアンスの英詞も、ピタリはまってるし、博子ちゃんのヴォーカルもバッチリ。

「一番苦労したのは発音ですね。作詞のF.ローズさんに、英会話なみのレッスンを受けまして、レコーディングの時もスタジオが英語教室みたいで、歌い終わったら、外人になってたらいいな、と思ったほどです。」

**FUSION** フュージョン界の巨匠 D.マシューズ氏

**PLUS MIX** SAVでおなじみの 難波弘之氏

**SYMPHONY** シンフォニーならこの人 羽田健太郎氏

**VOCAL** 話題のマルチ・アイドル 森口博子ちゃん

**DISCO** 売れっ子CMソングライター 作山功二氏

## DISCO Super nonstop Version
### ノンストップで聴かせるファルコム・グラフティ



メロディもリズムも違う13曲を、効果音などをうまく使ってメリハリをつけながら、一気に聴かせる。ディスコ調のハイ・ビート・サウンドが耳に心地いい。仲間同志のパーティにオススメのゴキゲンCD。

「普通の26倍のバイト数と、6倍以上のトラック数を必要としたんですから、大変でしたね。とにかく、原曲をあまりいじらないで、曲と曲のチェンジにアイデアを凝らしたつもりです。」

## SYMPHONY from XANADU. YS. SORCERIAN
### 優雅に響くフル・オーケストラ・シンフォニー



「交響曲　イース」で、すでに実証済みの羽田アレンジは、今回も快調。まるで、クラシックのような優雅なムードの中に、どこか、悲しげなものを感じてしまうのは、アドルの心のせいだろうか。

「最近では、CGMが新しい音楽ジャンルとして、確立してきているようですし、その芸術性も注目されつつありますね。また逆に、CGMをきっかけにして、クラシックな音楽に触れる機会が増えてほしいですね。」

## SORROUND THEATER from YS2
### 未体験のイマジネーション・ファンタジー

6冊のイースの本を集めた、選ばれし勇士アドルに、本ボス・ダームとの対決が迫っていた。いよいよ、イース最後の戦いが始まる——。

「YsⅡ」の後半のストーリーを中心としたシナリオは、20分あまり。S・D・A・Sによるサラウンド効果で、アドルの足音や息づかい、剣のぶつかり合う音など、目をつぶって聴いていると、頭の中でアニメーションが展開していくよう。言ってみれば、ひとりひとりのイマジネーションで広げていく、イメージ・アニメ「イース」だ。

【CAST】
アドル：松本保典
フィーナ：平野文
ダレス：大塚明夫
本ボス・ダーム：玄田哲章
ナレーション：玄田哲章(二役)

## PLUS MIX from YS. YS2. SORCERIAN. XANADU
### オリジナル音に厚みと広がり



1コーラス目は原曲そのまま。2コーラス目から、さり気ない感じで楽器を加えているので、ふと気が付くと、かっこいいアレンジ・バージョンになっているという、ユニークな難波サウンド。

「実は、YsⅡのSAVの時、6曲しかアレンジしてなくて、後の1曲を得意の現場処理したのが、PLUS MIXの原形なんです。これが意外と受けちゃったもんで、今回は全部これでいこう！ってことになったんです。」




# 好評発売中！

**豪華特典**

★ファルコム・オリジナル新作ポスター（予約者のみ）★オリジナル・イラスト・カレンダー（6枚組）★ファルコム・ミュージック楽譜集★ファルコム・スタッフ寄せ書き★特製ステッカー★特製レーベル★特製ボックス

■プラス2大特典＝抽選で1,000名様に「ファルコム特製テレフォン・カード」200名様に「ソーサリアン・プロモーション・ビデオ」をプレゼント!!

6枚組 ¥7,800
8cmCDミニ　K13X-23041～6
●発売元 キングレコード株式会社

# BURNING POINT

## バーニングポイント



**見て、聞いて、**
**情報を得ながら推理する!**
**登場! パーセプションタイプ**
**ミステリーゲーム!!** （感知型）

## PTって何?
（パーセプションタイプとは?）

「パーセプション」とは、感知する、認知するという意味です。このゲームは従来のAVGとは異なり、グラフィック、SE（効果音）もゲームの情報となります。そう…見て、聞いて、テキストの情報を得ながら推理していくという、あなたの洞察力が試される新しいタイプのミステリーゲームです。さあPTでハードボイルドの私立探偵で体験して下さい。

- ●「ふきだし」方式によりテンポのよい会話のラリーが、即! あなたをバーニングの世界へひきずり込む!
- ●「通常コマンド」の概念をとりはらい、会話中のせりふの中に自然に登場するあなたの意思を決定させゲームを進めますので、ドラマの流れをたんのうできます。
- ●思考のマザーベースは探偵事務所。状況を分析、推理し、次の行動を決定できる捜査方針モードというシステムをつけました。
- ●リアルなフルグラフィック（アニメ処理）
- ●ふんだんに使ったSE（効果音）の嵐!
- ●付属の新聞もゲームのヒント?

**スタッフ**
原作遠藤健司「バーニング・ポイント」より　メインプログラマ佐藤誠
ゲームデザイン高見摩耶　キャラクターデザイン岡本健志
グラフィックデザイン横木憲幸　デジタイズ岡本健志 & YONEGON
音楽・SE沢和雄　ミュージック・テクニカル土方雅之

**対応機種**
■PC-8801FE/MA2■PC-8801FA/MA■PC-88VA/2/3
■PC-8801FH/MH■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源（サウンドボードII）対応
5インチディスク版5枚組　**¥8,600円**

**ステレオ・サンプリングBGM&SEで大迫力**
サウンドボードII（FA・MA・MA2・VA/2/3）のみ

# 近日発売

オフィスのドアに「スティール探偵事務所」と書かれた表札をつけてから三日が過った。依頼に訪れる客は無く、机の電話も鳴らない。ぼくの名前はマイク・スティール。ライセンスを取ったばかりの探偵だ。探偵という職業は、例えば退職した警官がなるケースが多いことを考えると、ぼくのような若すぎる探偵というのは異色だろう。これといった信条もなく、そのかわりに挫折もない。とは言っても経験不足であることは否めない。謎を秘めた美女の依頼人には興味があるが、銃弾の嵐をくぐり抜けるような自信と体力はない。ぼくにあるのは懐疑心。真実を知りたいと思ったとき、ぼくの懐疑心は人一倍旺盛になる。そんなぼくのところへ初めての依頼人が訪れた。上流家庭出身のフィストバーク夫妻だ。この品の良い老夫婦がぼくに依頼したのは、消えてしまった孫娘のヘレンを捜してほしいという依頼だった。しかし、普通の失踪人人捜しとはちょっと違う。ヘレンがいなくなった状況にかなりの謎があるのだ。彼女は夫と共にあるホテルに宿泊した。しかし、そのホテルが真夜中に火災を起こし、夫は助かったのだがヘレンだけが火災から逃げ遅れてしまったのだ。鎮火後、ホテルの焼跡からはヘレンの死体は発見されず、生存者のなかにも彼女の姿はなかった。文字どおり彼女は消えてしまったのだ。この不可解で非現実的な事件を調査していくぼくは、やがて巨大な陰謀の渦に巻き込まれ、ぼく自身の命をも狙われる羽目になる。さまざまな思惑が交錯する人間模様のなか、この事件の発火点となった隠蔽された真実を解き明かそうとするためには、ぼくはわずかばかりの勇気を最大限に奮い立たせなければならなかった。





# ANGELUS
アンジェラス〜悪魔の福音〜

ペルーで… 日本で… そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。
その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。
すべての現象が同一線上で結びついた時、
そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。

**絶賛発売中!**
■PC-8801FA/MA■PC-88VA■PC-8801FH/MH/FE/MA2■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源（サウンドボードII）対応
5インチディスク4枚組　¥8,200

キャラクターデザイン土器手 司　シナリオ伊藤慶子　音楽すぎやまこういち
音楽効果田口泰宏　プログラムBroken Heart　デジタイズ・グラフィック大田 貴
進行宮島 靖　原案企画雅 孝司


失踪人捜索、
事件調査、
仕事代行。
なんでもひきうけます。
──マイク・スティール探偵事務所
CALL:009-1961
ぼくはマイク・スティール。今度この2階に事務所を始めたんだ。まあ、よろしく頼むよ。
MSX2版 近日発売予定
PC−9801シリーズ
FM77AVシリーズ ただ今、発売に向け開発、絶好調──────!
販売元 Konica コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

ストーリー

森の都「カーズ」の中には城があり、このファラール国の王であるカイザー王が住んでいる。16年前、国王には娘が生まれ「リーザ姫」と名づけられたが、10才の時重い病にかかり、手厚い看護にもかかわらず亡くなってしまった。その後、長い間王位を継ぐ子供ができなかったが、リーザ姫が亡くなって6年たった今、お妃様はお腹の中にお子様を身ごもっている。

ある日、カイザー王は占いおばばサイアを呼んで自分の王位を継ぐ者は、確かにお妃様のお腹の中にいる子なのかをうらなわせた。しかし、おばばの水晶玉に映しだされたのはこれから生まれてくる子ではなく、テップル村に住む「シオン」という少年だった。いつもは心優しい国王ではあるが、生まれてくる子供をふびんに思い「シオンさえいなければ」という思いがわいてきた。

シオンはテップル村で優しいお母さんとふたりで羊を飼って生活していた。村にはタルトという幼なじみやリサリサというガールフレンドもいる。その日、シオンはいつもの様に仕事からもどってみると、家にはお城からの使いが待っていた。

# The Old Village Story

オールド ヴィレッジ ストーリー








## 好評発売中

■PC-8801FE/MA2、PC-8801FA/MA、PC-88VA/2/3 PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/TR/MR/FR V2モード・2ドライブ専用・ステレオFM音源(サウンドボードII)対応 5インチディスク版4枚組 定価 8,200円

■PC-9801VX/VM/RA/RX サウンドボード対応 5インチディスク2HD版2枚組 定価 8,200円

■PC-9801UV/UX サウンドボード対応 3.5インチディスク2HD版2枚組 定価 8,200円

● PC-98シリーズでは、384K以上のメモリが必要です。

● NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)システムディスクが必要です。

◆制作 ジェイ・エル・システム(株)内アトロシアス

# ワールドゴルフII

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

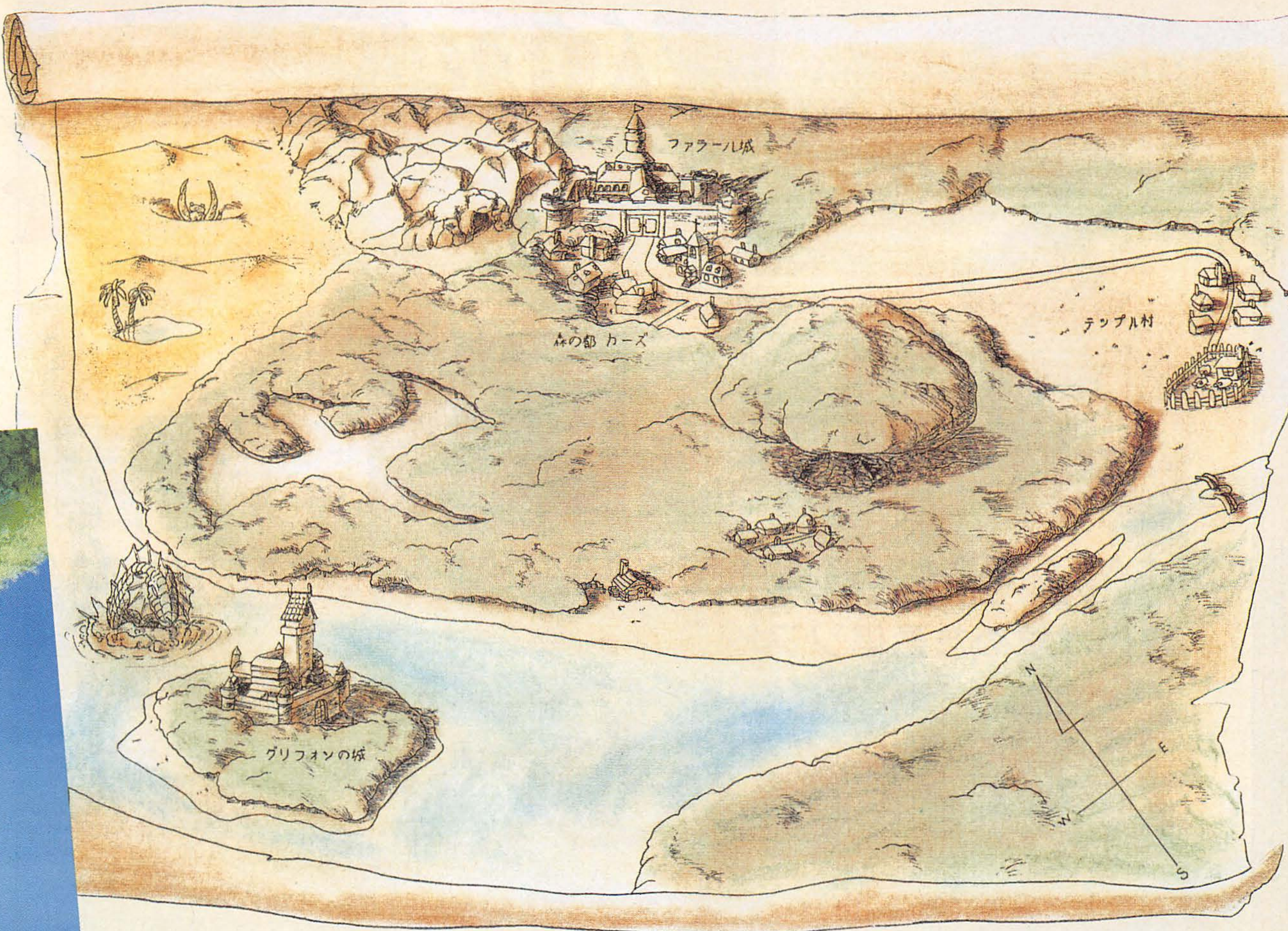
- アマチュア➡国内プロ➡世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
- トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール!トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場!
- ホールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
- 賞金制度と資格制度あり。

■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH PC-8801mkII SR/FR/MR/TR 5インチディスク版2枚組 ¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応) 5インチディスク版(2HD) ¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応) 3.5インチディスク版(2DD)2枚組 ¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20 (AV専用、2ドライブ専用) 3.5インチディスク版2枚組 ¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応) 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800

## ナイスイン!!

構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち



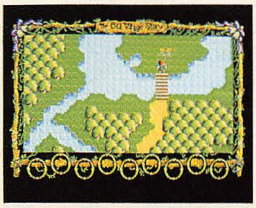



▲あなたはこの広いファ・ラール王国をひとりで旅する事になる。旅は決して楽なものではない。時には人と出会い、時には重要な手がかりを手に入れ、はるか彼方のグリフォン城をめざし、冒険(ロマン)はつづく――。



▲うわーっ。あり地獄のばけものだー!! 森は広く深く、危険がいっぱいだ。さまざまな試練(イベント)をクリアしなければ先に進むことはできない。

森の奥深く、こんな所にも▶人が!? 謎が解けなくて困っている時だって、誰かがいい情報をくれる。――な〜んだ、そうだったのか――。





◀都にはいろんな人がいる。一人ひとりに話しかけて、みんなの話を聞いておく事が大切。あとできっと役に立つはず。

## 今、ファンタジーAVGがリアルタイムになった。

ビジュアルファンタジーAVG!!

- ストーリー展開のテンポの早さにポイントをおいて、さまざまなイベントを盛りこみ、それらを効果的に表現!!
- マップの広さは約400画面。登場人物も100名近くなり、ほとんどのキャラクターが、ストーリー展開部分に深く関与しています。
- 物語をもり上げる為、随所にフルグラフィックを使用しています。

# 空想実現大仕掛。

## ディガンの魔石

## 好評発売中!!

とにかく、はじめに一言。
「ディガンの魔石」は、"今までにない、ジャンルを超えた"ゲームです。なぜ、か。理由をお教えします。

1. ストーリィ進行にしたがって、徐々にイベント展開する既存のゲームとは異なり、すべてがイベントにより構成されている、という前代未聞のゲームデザイン。
2. すべての登場人物には自我があり、主人公の行動に対して自由自在に対応！これは同行人ですら例外ではなく、同行人の性格によっては、主人公に相反する行動をとることすら、ある。

おわかりいただけましたか。
つまり、すべてが「かもしれない」という可能性を含んでゲームは進行します。人と人との出会いが、単に情報集めのためだけではなく、それ自体がドラマなのです。ユーザーの感性によって、展開が変わっていくゲーム！他に、加藤直之氏の原画がなんとアニメーションする！"スタジオぬえ"による細密な舞台設定！テーマミュージックをばんばひろふみが担当！など話題満載の、とびっきりゼイタクなゲームが登場しました。







ようやく、神官カロンに会えた！
彼はどういう情報をもっているんだろう？




操作はカンタンだが、勝ちぬくのは困難だぞ！

**PC-8801SR以降**
**（7枚組）**
**1月20日発売！**







人との出会いに時を忘れ、気がつくと夜になってしまった！

**機種** PC-9801VM／VX／UV／UXシリーズ　PC-286シリーズ（メインメモリ640K以上必要）　¥10,000　FM音源対応

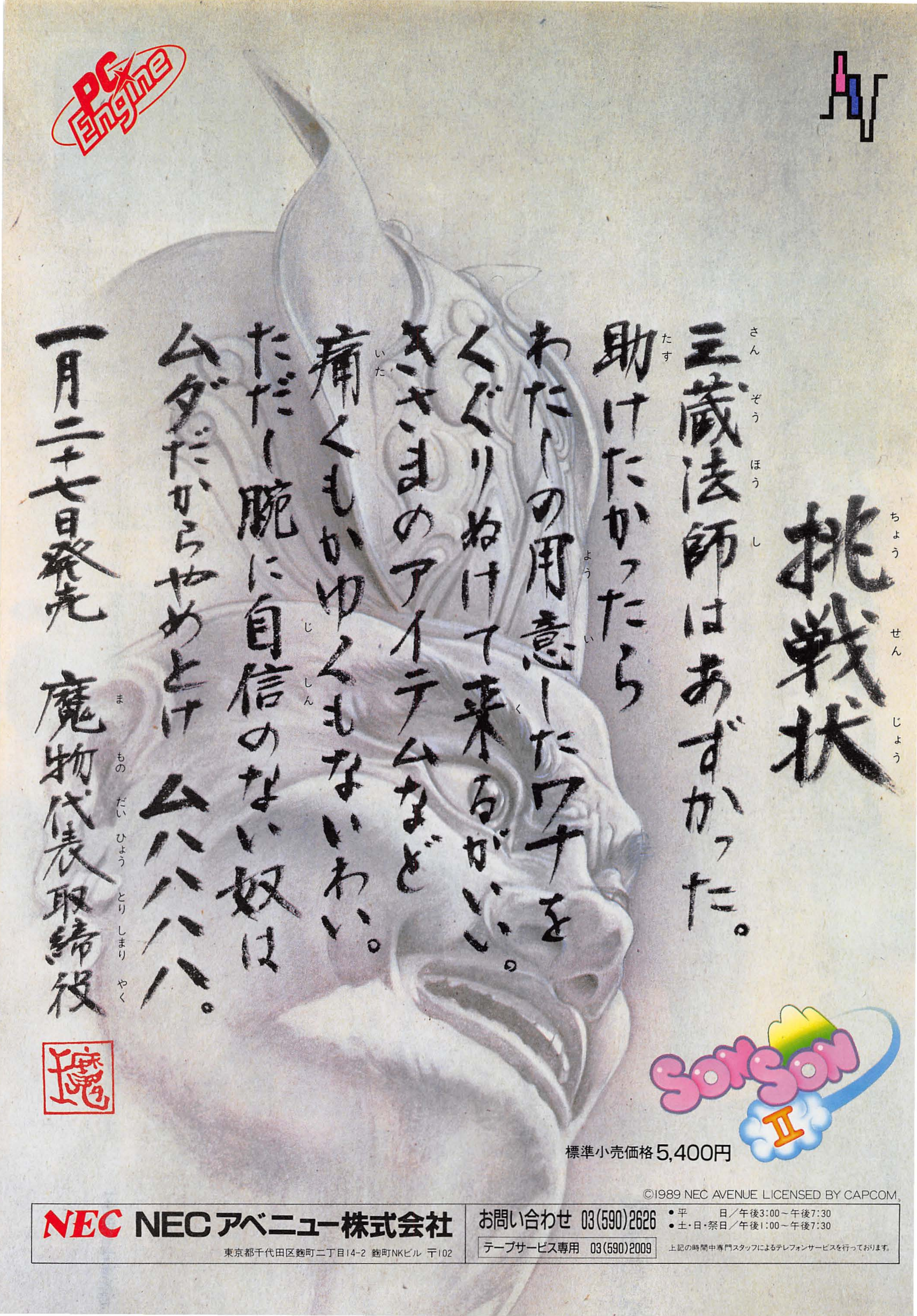
●NEC製MS-DOSシステムが必要です（Ver2.11またはVer3.10）。



ARTEC
アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

※発売が延期しましたことをおわびいたします。


namcot
終りは、新たな戦いの始まりだ。
「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!
THE RETURN OF ISHTAR
イシターの復活
黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。
¥6,800
MSX2
MEGA ROM
第2次出荷2月下旬に決定
第1次出荷分は大好評をいただいた結果、品切れ店が続出し、たいへん御迷惑をおかけいたしました。第2次出荷につきましてもROMの逼迫で限定数となります。最寄りの販売店にて御予約ください。
MSXマークはアスキーの商標です。
© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(756)2311


PC Engine
挑戦状
三蔵法師はあずかった。
助けたかったら
わたしの用意したワナを
くぐりぬけて来るがいい。
きさまのアイテムなど
痛くもかゆくもないわい。
ただし腕に自信のない奴は
ムダだからやめとけ ムハハハハ。
一月二十七日発売 魔物代表取締役
SONSON II
標準小売価格5,400円
©1989 NEC AVENUE LICENSED BY CAPCOM
NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102
お問い合わせ 03(590)2626
●平　日／午後3:00～午後7:30
●土・日・祭日／午後1:00～午後7:30
テープサービス専用 03(590)2009
上記の時間中専門スタッフによるテレフォンサービスを行っております。


namcot
お叫びあげて
すたこらさっさ。
namco
ワギャンランド
ファミリー コンピュータ™用カセット
近日発売予価4,900円
POW 01 S-00029150
ワギャナイザーを集めて、叫び声をパワーアップさせろ。4つ集めると無敵になるぞ。
ボスキャラと「しりとり」と「神経衰弱」で頭の回転を速めて真険勝負。時間制限に気をつけろ。
ワギャンランドは、音声怪獣ワギャンが大活躍する冒険アクションゲーム。ワギャンが叫べば、敵はしびれて動けない。大悪人ドクターデビルの潜む〝悪魔の木〟を目指して突き進め。ワギャン島の愛と平和のために、君の頭脳と腕をフル回転させてくれ。
撃って、撃って、撃ちまくれ!
ROLLING THUNDER
ローリングサンダー
ゲームセンターを熱くした、アクション・スパイ・シューティングゲーム「ローリングサンダー」が遂に登場。
ファミリー コンピュータ™用カセット
近日発売予価5,500円
リアルな動きと迫力あるBGMが、君のハートを捕えて放さない。
秘密結社ゲルドラの首領マブーを倒せ!女性工作員レイラを救い出すのだ。
「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2—8—5
©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
※ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

# いらっしゃい！ここは,キャラクターグッズの店だ。売ってい

## カンペンセット

どれも定価950円

セットの中は，カンペンケース（2層式），鉛筆6本，消ゴム1個が含まれています。各商品ともゲームのアイテムなどを表現して個性あるものに仕上がっています。



ザ・リターン・オブ・イシター トレージャーボックスⅡ Aタイプ





ザ・リターン・オブ・イシター トレージャーボックスⅡ Bタイプ



源平討魔伝 三種の神器



沙羅曼蛇 ハイパーユニット Aタイプ/Bタイプ

## カンペン





ディーヴァカンペンケース 定価500円

## 下敷

どれも定価200円

人気ビデオゲームのポスターやパッケージに使用しているオリジナルイラストをそのまま下敷にしました。
通信販売で申し込まれる場合はこれらの中から合計5枚以上になるように申し込んでください。



ザ・リターン・オブ・イシター



源平討魔伝



妖怪道中記



沙羅曼蛇 Aタイプ



イーアルカンフー



沙羅曼蛇 Bタイプ



ディーヴァ



ロードファイター



ファンタジーゾーン



ツインビー



アウトラン



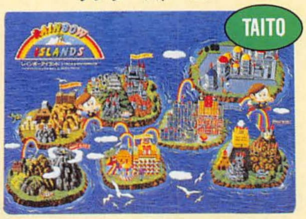
グラディウス



サンダーストーム



ハイパーオリンピック



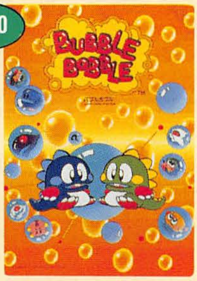
レインボーアイランド

TAITO



ダライアス

TAITO



バブルボブル

## レポートパッド

どれも定価250円

KONAMI



沙羅曼蛇

KONAMI



ツインビー

## ウォーレット

どれも定価1,200円

便利な着脱式の小銭入れがついたおサイフです。テレフォンカードも収納できます。海や山に,そしてゲーセンに！それぞれ，キャラクター別に色がちがいます。好みのキャラクターをお選びください。

NAMCO



ザ・リターン・オブ・イシター

NAMCO



ドラゴンスピリット

NAMCO



パックマニア

NAMCO



ファイナルラップ 限定品

NAMCO



源平討魔伝

NAMCO



妖怪道中記

TAITO



ダライアス

TAITO



レインボーアイランド

TAITO



バブルボブル

SEGA



アウトラン

## クーラーボトル(500mℓ)

どれも定価1,200円

冷たい飲料水を保温するボトルです。スポーツの時など○○ドリンクがいっそうおいしくなるゾ。



NAMCO ドラゴンバスター

NAMCO スカイキッド

NAMCO ドルアーガの塔

ストロータイプとカップタイプがあります。通信販売を利用する場合は必ず指定してください。

## Tシャツ



NAMCO

マッピー
サイズSのみ　定価1,700円



NAMCO

スカイキッド
サイズS,L　定価1,700円



NAMCO

ドルアーガの塔 A
サイズSのみ　定価1,800円



NAMCO

ドルアーガの塔 B
サイズSのみ　定価1,800円



NAMCO

パックマン
サイズ S,M,L 定価1,800円

## トレーナー





NAMCO

ドルアーガの塔 色：グレー,白,アイボリー,グリーン　サイズ S,M,L　定価4,500円

NAMCO



マッピー 色：イエロ,アイボリー,白
サイズ Lのみ　定価4,300円



NAMCO

パックランド 色：イエロー,白,グリーン
サイズ S,M,L 定価4,300円

## Tシャツ,トレーナーサイズ表

| サイズ | 胸囲(cm) | 身長(cm) |
|---|---|---|
| S | 78 ～ 86 | 145 ～ 155 |
| M | 84 ～ 92 | 155 ～ 165 |
| L | 90 ～ 98 | 165 ～ 175 |

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにしてください。

## 申し込み方法

通信販売の方法は，本誌に折り込まれている払込通知表(赤い印字の横長の紙)を使った郵便振替によるものと，現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。
送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。

発売元：電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

**1 イースIIポストカードファイル**
定価1,100円
絵はがきやカードが収納できるファイルブックです。年賀状の整理に最適です。また，アマチュア無線やBCLマニアにもQSLカードのファイルブックとして使えます。

**2 イースIIテレカファイル**
定価1,100円
テレフォンカード，オレンジカードが約60枚収納できます。カードコレクターには必携のアイテムですね。1ページ中6枚ずつファイルすることができます。

**3 イースII友情の住所録**
定価900円
大切な友だちのデータを書き込みましょう。「A，KA，SA，…」の見出し付です。氏名，住所，電話番号，バースデー，血液型などが書き込めます。後のページには，「ダイアルメモ」をつけました。電話でよく話す友だちの電話番号を書き込めるようになっています。

**4 イースII友情の通信具**
定価1,400円
ファルコムグッズでは初めてテレフォンカードをつくりました。それにレターセットをプラス。テレフォンカードの度数は50です。レターセットは，便箋8枚，封筒4枚，それに「イースの本」シールがセットになっています。

**5 イースの色鉛筆(12色)**
定価1,100円

| | | |
|---|---|---|
| 0 墨色 | 4 鸚鵡緑 | 8 菫色 |
| 1 コバルトブルー | 5 水色 | 9 若草色 |
| 2 茜色 | 6 レモン色 | 10 橙色 |
| 3 コスモス色 | 7 白 | 11 栗皮色 |

といった色がセットされています。0～7番はパソコンのRGB出力の色番号に合わせてお使いいただくこともできます。キャラクターのドット絵デザイン，イメージスケッチに，幅広く応用できます。

**6 イースの麻袋**
定価1,800円
じょうぶで長もち！麻を100パーセント使用したシンプルなバッグです。二ッ折にしてご使用ください。

**■イースのパスケース**
定価1,200円
写真にはありませんが発売を予定しています。

**7 イースIIマジカルボックス**
定価980円
イースの世界を盛り込んだ2層式のカンペンケース，「イースの本」字消し，クレリアのイメージの鉛筆6本がセットになっています。






# DEMPA/ペンタン

**8 イースキーホルダー(金色)**
定価980円

**9 イースIIキーホルダー(銀色)**
定価980円

**10 イースII下敷　Aタイプ**
定価200円
裏面にイースIIに登場する主なアイテムが印刷されています。

**11 イースII下敷　Bタイプ**
定価200円
裏面にイースIIに登場する主なモンスターが印刷されています。

※通信販売で下敷のみを申し込まれる方は，合計5枚以上になるように申し込んでください。(ナムコ，セガ　コナミ，タイトー，データイースト，T＆Eを含む)

**12 イースIIウォーレット(イースの財布)**
定価1,200円
黒い生地を生かしシンプルにまとめました。中は，カードケース，着脱式小銭ポケットが付いています。

**13 イースIIタペストリー**
定価2,900円
サイズ：60cm×95cmの壁掛です。これでキミの部屋はイースになってしまうゾ。

## 申し込み方法

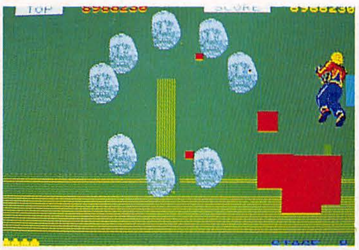
「イース」の商品をお求めの際は，全国DEMPA/ペンタンキャラクター商品取扱い店で直接購入するか，通信販売を御利用ください。

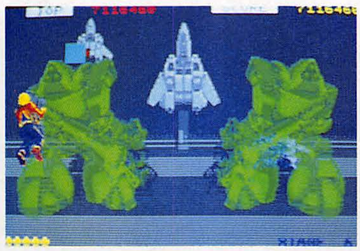
## 商品取扱い店大募集

DEMPA/ペンタンでは，キャラクター商品取扱い店を大募集しています。☎ 03(445)6111 電波新聞社出版販売部までご連絡ください。また，御相談も承ります。(パソコンショップ・ファンシーショップ・文具店・玩具店・大歓迎。)

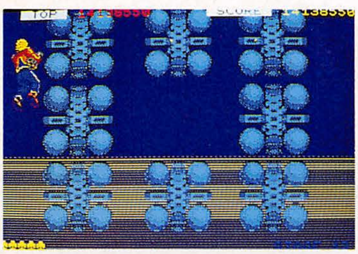
**電波新聞社**
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎ 03－445－6111

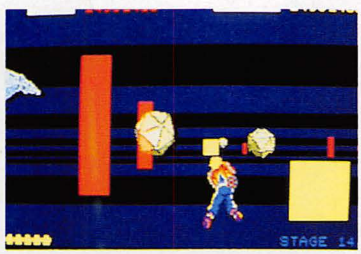
# WELCOME TO THE FANTASY ZONE





PC-88版





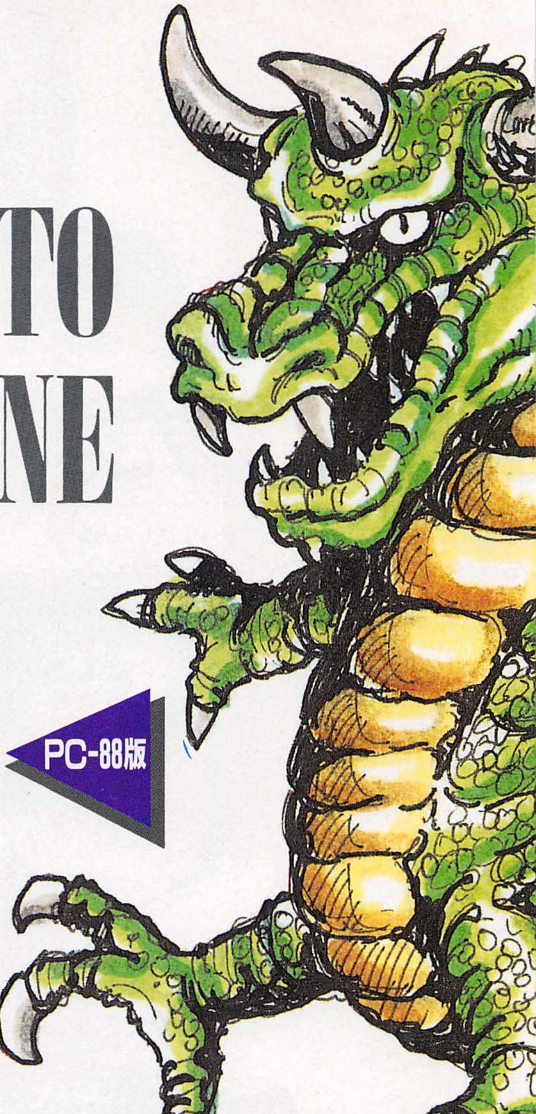












## PC-88版

対応機種

PC-8801mkIISR/TR/FR/MR

PC-8801FH/MH/FA/MA/VA/VA2/VA3

XE-1pro/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)

アナログディスプレイ対応

2ドライブ専用

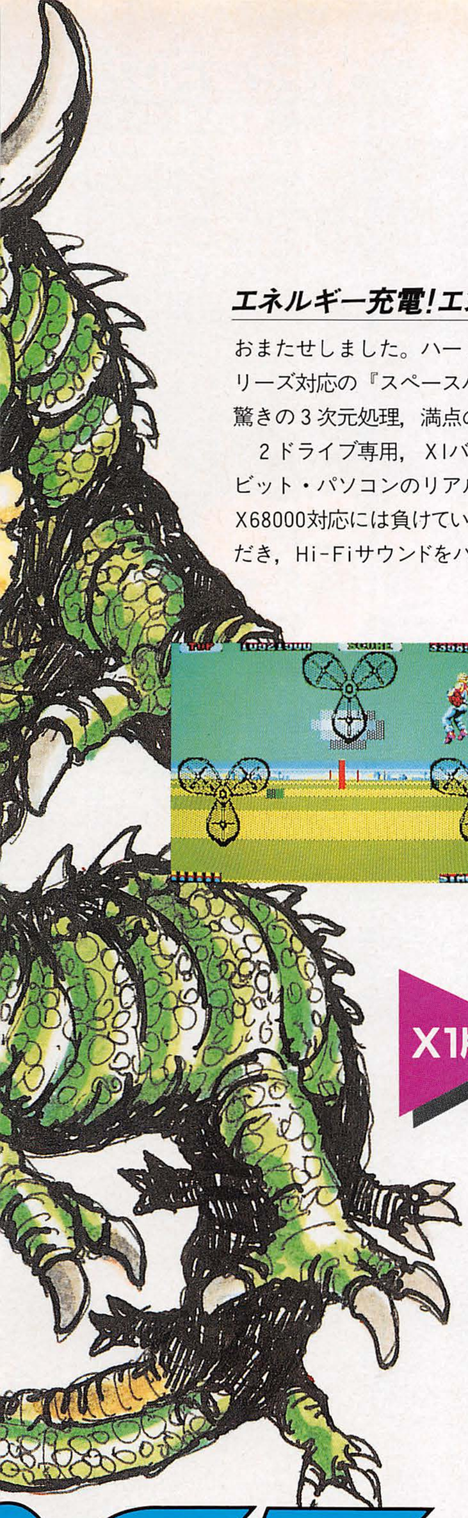
**5FD版2枚組**……標準価格**7,800**円(送料240円)

**好評発売中**

SP
HAR

スペー

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



## エネルギー充電!エンジン始動!PC-88とX1がパワー全開で走り出す。

おまたせしました。ハードの限界に1年半の歳月をかけてチャレンジ!PC-8801mkIISR以降対応と，X1シリーズ対応の『スペースハリアー』が完成しました。リズミカルなBGM，なめらかなキャラクターの動き，驚きの3次元処理，満点のサウンド，さらに完ぺきなゲーム・バランスをお楽しみください。

2ドライブ専用，X1バージョンではBGMはFM音源ボードが無いと演奏されない等の制限がありますが，8ビット・パソコンのリアルタイム・ゲームとしては，最高の仕上りと自負しております。特に音に関してはX68000対応には負けていません！店頭デモなどでプレイされる場合でも，ぜひともヘッドホンをお使いいただき，Hi-Fiサウンドをバックにお楽しみください。




ACE
RIER
ハリアー

©SEGA 1985

## X1版

対応機種
X1シリーズ/turbo(X1Dでは動きません)
XE-1pro/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
FM音源ボード対応(FM音源ボードが無い場合は効果音しか出ません)
2ドライブ専用
**5FD版2枚組**……標準価格**7,800**円(送料240円)
**好評発売中**



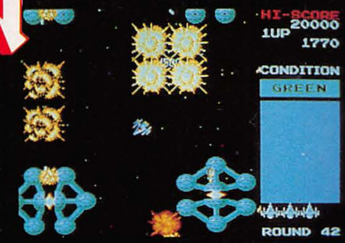
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111
イシュラル
The story of Calvan
Issural
へんさんは みはっている。
DR Dは やすんでいる。
つぐみは やすんでいる。
きゃんぷを つづけますか?
壮大な幻想の世界へようこそ
伝説の昔、創世の神イシュラルより贈られし魔法の石『カルヴァン』カルヴァンを受けし者、この世の王となる。
初代国王なき後、カルヴァンを受けんとする者二人現わる。
統治官ウェールズ、そして魔法使いファラド。二人の対立を期に国は別れ神イシュラルのさばきが下る。
太陽と月の重なる時、カルヴァンは二つに砕けウェールズとファラドの手へとわたった……。
ファンタジーRPG イシュラル
対応機種：X1シリーズ/turb(200ラインモード)
ジョイステック：XE-1PRO/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
5FD2枚組……標準価格6,200円(送料240円)
THE CURSE OF
MARS
今、新たな救世主伝説が生まれる
石にされた神々を救い、邪神マーズを倒せ!! 九つの国を舞台に展開するARPG登場。
アドベンチャー要素を多く取り入れ、アクション的なテンポでゲームを進めて行きます。
4段階調整付きの高速スクロール、PSGの限界に挑戦した美しい音楽なども評価していただければ幸いです。
対応機種：X1シリーズ/turbo(200ライン)
ジョイスティック：XE-1 PRO/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
5FD版……標準価格6,200円(送料240円)
好評発売中

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

# 今も新しいスペース・シューティング・ゲームの名作がX68000バージョンで再発進




移植プログラミングはあのT. MATSUSHIMA氏が担当。7年ぶりの再発進となった。




基地の中心部が開いているときに弾をぶちこめば一発で破壊できる。壮快壮快!



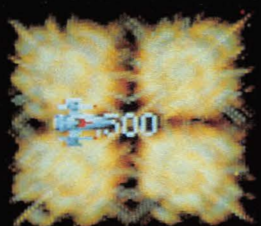

敵機を誘導して破壊すれば味方ともなる小惑星群の中での息詰まる戦闘シーン。



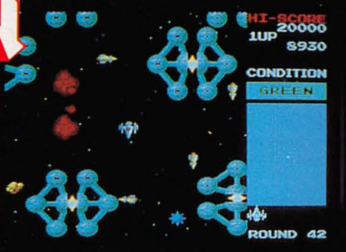
周囲を囲む6基の砲台を1基ずつ破壊していっても基地を倒せる。得点も高くなる。



4機編隊でファイターに肉迫(にくはく)するプールア型ミサイル。全機を破壊するとボーナス点だ。



基地のすき間をくぐりぬけて中心部に1発おみまい!ハイテクニックの一つだ。




密集した敵基地での戦闘。基地の中心部から発射されるエッドール型ミサイルは手強(てごわ)い。




見て見て!この爆発パターン。原作を越える?美しさだとは思いませんか。

## 今再び『BLAST OFF!』

1981年、ゲーム・センターに一大センセーションをまきおこしたゲームがありました。それが『ボスコニアン』です。

ゲームの進行はとっても簡単。8方向に進む自機"ファイター"を操縦し、前後に発射できる弾で敵機をなぎ倒し、星座を連想させるおしゃれな配置もある敵基地をすべて破壊すればラウンド・クリアです。

画面右には、ラウンド全体をカバーしたレーダー・スクリーンが表示され、自機の位置と敵基地、そして編隊飛行で来襲する敵機を監視することができます。

さらに1981年当時としては、たいへんなインパクトのあったサンプリング・ボイスの英語で現在の戦闘状況を知らせてくれます。

次々に飛来するミサイル、敷設(ふせつ)された宇宙機雷、油断のならない障害物である小惑星、撃ち逃がすと一斉攻撃の指令を出すスパイシップなど、発進後は息もつかせぬシューティング・ゲームの真只中(まっただなか)へとプレイヤーをいざなってくれます。

新たに作曲されたBGMなど、多少のアレンジはあるものの、プレイしたことのある方にも初めてプレイする方にも、元祖スペース・シューティング・ゲームの名を汚さないスリルと興奮をお届けいたします。




そしてハイスコア。GO FOR WORLD RECORDじゃなくてSPASEというところが渋いっ!



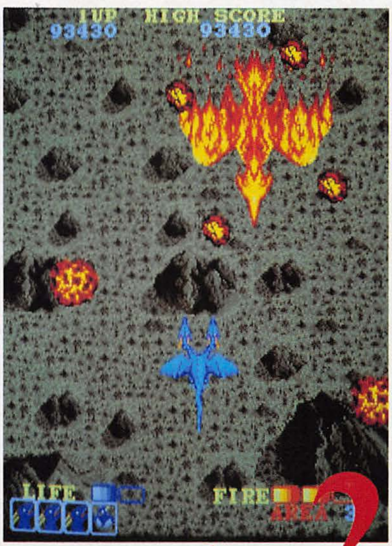



# ボスコニアン FOR X68000

●対応機種:X68000●メディア:5インチFD●標準価格:6,800円 *XE-1pro/ST(アタリ仕様ジョイスティック対応)



Area 1



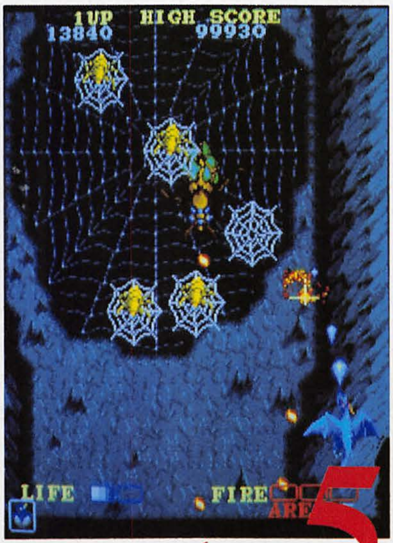
Area 2



Area 3



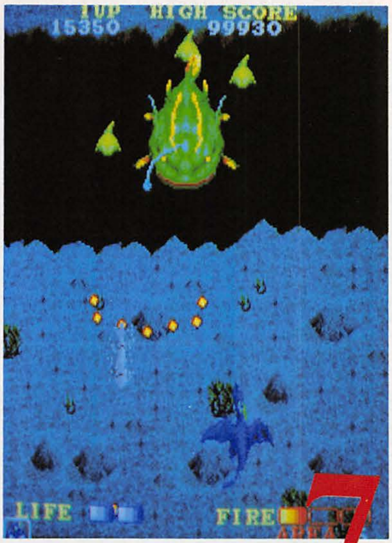
Area 4



Area 5



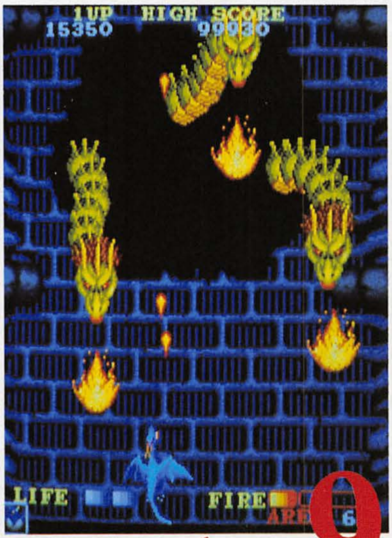
Area 6



Area 7



Area 8



Area 9

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

明けの空に聖剣を掲げる時、青龍伝説が甦る



コンピュータ・グラフィックアートの極致ともいえる圧倒的に美しい画面。
聴く者を虜にしてしまう重厚なミュージック。
各シーンごとに訴えかける強烈なメッセージ性。
それらが緻密に計算されつくしたゲーム性で織りあげられた、シューティング・ゲームの超大作をX68000に再現！

**主な仕様**

**■画面モード選択**
画面サイズの設定モード。モニターの向きを縦、または横に設定するモード。この二つを組み合せ、自分の好みの画面でプレイすることができます。

**■テスト**
オリジナルをも凌ぐ美しい音楽を聴くことができるBGM、効果音のテストモード。(ステレオ対応になっています。)

**■セレクト**
エリア1から9まで、どの面からでも始めることのできるエリアセレクト・モード。コンティニュー機能もついています。



# DRAGON SPIRIT for X68000

*ROMANCING SHOOTING GAME*

●5インチディスク版(2枚組)
標準価格8,800円

●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1PRO付
標準価格16,800円 限定発売

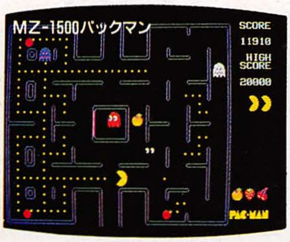
●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1ST付
標準価格12,500円 限定発売

パッケージには、ドラゴンスピリット バナー がついています。

# 遊気凜凜

マイコンソフト

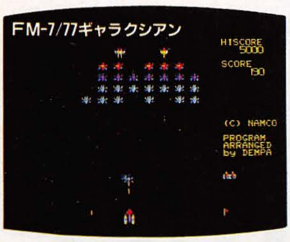
## ソフト・ライブラリー




### PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円




### GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点!ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

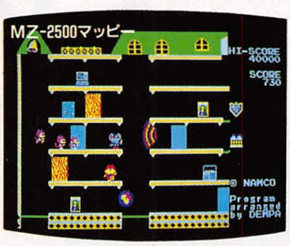
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円




### DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン!上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽!「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円




### MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス"マッピー"。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプしよう!横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ!

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/Gテープ定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ…定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SRテープ定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- PC-8801mkII/SRテープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ定価6,200円




### GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物!ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身!チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m 5インチ(2D)……各定価6,800円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- FM77AV 3.5インチ……定価7,500円




### RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/Gテープ定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円




### GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。

- PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円




### XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上もの

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

**ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。**



キャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは"原作"+αの㊙キャラクター?が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

さらに、X68000の登場で永い間の夢であった、原作を越えるクオリティーのソフトを完成させることができました。

- **XID**3インチ……………定価5,900円
- **FM-7**5インチ……………定価5,900円
- **FM-7**3.5インチ(JOY付)…定価9,300円
- **FM-77**3.5インチ…………定価5,900円
- **MZ2500**3.5インチ………定価6,800円
- **PC-6601/SR**3.5インチ(タイニーゼビウスmkII)……定価5,800円
- **X68000** 5インチ…………定価6,800円




## DRAGONBASTER
ドラゴンバスター

王女セリアがドラゴンにとらわれた!主人公クロービスを操り、待ち受けるルームガーダーを倒し、アイテムを集めながら最終ラウンドに潜むドラゴンを打ちやぶれ!夢とロマンにあふれた冒険がいま始まる。アーケード版にみる「垂直斬り」,「かぶと割り」などの基本テクニックがそのまま使えます。

- **X1turbo/F/G**(200ラインモード)5インチ……………定価6,200円
- **FM-77AV**3.5インチ………定価6,000円




## TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

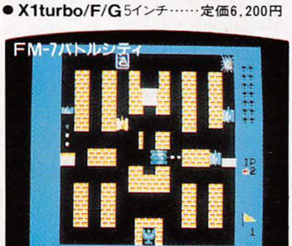
- **MZ-1500** QD……………定価4,800円
- **FM-77AV**3.5インチ………定価6,000円
- **FM-7** 5インチ……………定価6,200円
- **FM-77** 3.5インチ…………定価6,200円
- **MZ-2500**3.5インチ………定価6,800円
- **X1/C/CS/CK/G**テープ……定価3,800円
- **X1turbo/F/G**(200ラインモード)5インチ…………………定価6,000円




## BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ!X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

- **PC6001MK**II…………定価3,800円
- **PC-6601/SR**3.5インチ……定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G**テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G**5インチ……定価6,200円




## BATTLE CITY
バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ!2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- **MZ-1500**QD……………定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G**テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G**(200ラインモード)5インチ…………………定価6,000円
- **FM-7/77**テープ…………定価4,100円
- **FM-77**3.5インチ…………定価6,200円




## BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。

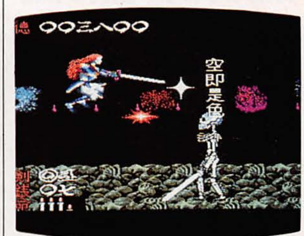
- **MSX**ROM……………定価4,500円
- **MZ-1500**QD……………定価4,300円
- **PC-8001mkIISR**テープ…定価4,000円
- **X1/C/CS/CK/G**テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G**(200ラインモード)5インチ…………………定価6,000円




## BURNIN'RUBBER
バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

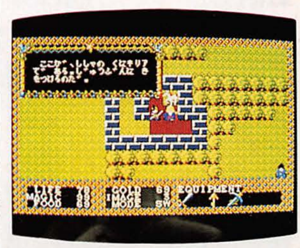
- **MZ-1500**QD……………定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G**テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G**5インチ……定価6,000円




## GENPEI TOHMADEN
源平討魔伝

源頼朝に滅ぼされた平家の復讐絵巻です。美しい景色をバックに、おそい来る敵を間合いを見切って剣で切りつけ倒します。横、平面、BIGモードと、三つの視点から楽しめる迫力満点のアクション・ゲームです。

- **X68000** 5インチ……定価7,800円



## THE CURSE OF MARS マーズ

天界で起きた神々の権力争いがもとで邪神マーズが天界の王の座についてしまった。天界と地上界の支配をたくらむマーズは、邪魔な神々を石像の姿に変えて地上に放り出した。地上に落とされた神々の内の一人アースは、天界と地上界の平和のため、一人邪神マーズに立ち向かって行った。電波オリジナル・RPGがまた一つ増えました。

- **X1turbo/F/G** 5インチ(200ラインモード)…………………定価6,000円

# 遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー

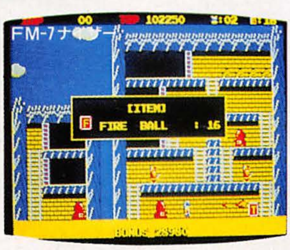
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111




## THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……………定価4,500円
- PC-8001mkII SR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkII SR テープ・定価4,000円
- PC-8801mkII/mkII SR 5インチ……………定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- MSX ROM……………定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ………定価6,800円




## KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- FM-7/77 テープ……………定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……………定価6,200円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円




## ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)………定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkII SR 5インチ(FM音源対応)………定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価5,800円




## SOFIA ソフィア

少女ソフィアは、けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいます。さあ、いっこくも早くクリスタルをさがし出し、元の世界に戻らなければ!! 総面数150面の広いマップと、ノリのよいBGMそして誰にでも楽しめるゲーム設定が自慢です。

- X1/C/CS/CD/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- XZ-1500QD……………定価4,800円
- MSX/2 メガロム……………定価5,300円




## GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円




## SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン=ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- PC-6001mkII/SR テープ・定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- X68000 5インチ………定価6,800円
- FM-77AV 3.5インチ(2ドライブ専用)…………定価7,500円
- PC-8801mkII以降 5インチ(2ドライブ専用)……定価7,800円
- X1turbo/F/G 5インチ(2ドライブ専用)………定価7,800円




## POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ〜らたいへん!! おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円




## DARK STORM ダークストーム

魔界と地上の支配をたくらむダークネスの魔手からフェアリス・ランドを救うことができるか。再び立上がったアレスを待受けるのは13の町にと迷宮にひそむ魔物たちだ。戦えアレス!

- MZ-1500QD…………定価5,300円
- X1 テープ…………定価4,300円
- X1 turbo/F/G 5インチ…定価6,200円 (200ラインモード)



KONAMI
でん のう しょう ぎ
電脳将棋™
PC-98対応(640KB) 1月7日発売予定
3.5"2HD 5"2HD 各9,800円(予価)
© KONAMI 1989
これが、究極のSHOGIだ!
対局ごとに戦法を変えてくる!
コンピュータの強さを自由に設定できる!
電話回線を使った通信対局が楽しめる!
最高15手詰めの詰将棋が解ける!
対局中の千日手、詰将棋の無駄合いを判定!
待った・ヒント・駒落ちなど諸機能充実!
思考表示、盤面編集、マウス対応!
誕生!コンピュータ名人。
コナミ株式会社
本社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810福岡市中央区天神2-8-30
週刊テレホンサービス実施都市
関東地区 本社:03-262-9110 関西地区 大阪:06-334-0399 北海道地区 札幌:011-851-3000 東北地区 青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-7000
北陸地区 新潟:025- 29-1141 四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399 九州地区 福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444 鹿児島-志布志:0994-72-0606

# *Hope Springs Eternal With My Dear Friends…*

哀しみを超え、若き二人は翔く。
16年前の悲劇が繰り返されるが如くに、赤竜軍はアクラニスに進攻する。
剣を携えた人間"カイン・サージュ"と白竜族の皇子"サークン・ホワイト"。
そこにそびえる魔の山脈"ダナルーシス"。
怖れ伝えられる火炎竜と、不死鳥、そしてサイクロプスが生息の地。
戦いを重ねるルーン・ブレードに、その魔性が輝きを深める。
———漆黒の剣。カインの意志を支配するのか。
大司祭カーリアの言葉がカインの心に響き渡る。———"剣は命、剣は死"
ならば、剣と共に生き、剣と共に死す。
カインは意志を秘め、運命の渦中を彷徨い駆ける。
———第二話『サイクロプスの涙』より———

# MID-GARTS
## (ミッド・ガルツ)

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

**セイクリッド・ファンタジー・シリーズ**
秩序と混沌と調和の神々、その宿命と存在。
人間の存在と、個々の運命を描きながら綴る物語。
運命の糸を手繰りながら、己の在るべき姿を知る。そして、神と人間の争い。
その後に見るのは、輝ける未来でしょうか。哀しき現実でしょうか。
神聖なる幻想世界。SFSは単に神々を扱った物語ではありません。
今、永い歴史の扉が開かれたのです。

**PC-98Vシリーズ版 ¥9800 好評発売中**
5' 2HD版ディスク4枚組 3.5' 2HD版ディスク4枚組 要RAM384K以上
・FM音源対応・ジョイスティック対応・PC286対応
**PC-88R/H/A/E版** side A(5' 2D 5枚組) **1月21日発売予定**
side B(5' 2D 5枚組) **2月上旬発売予定 各¥7800**
※純正内蔵ディスクドライブ以外での動作は保証しかねます。
MSX2+、X68000版も開発決定!!

**The Work Of WOLF TEAM Volume Three**

| STAFF | |
|---|---|
| Original | M.Akishino |
| Scenario | S.Komatu |
| Music | M.Uno |
| Art | A.Sekine M.Satou H.Takizawa M.Tashiro |
| Program | H.Izumino H.Fujinishi |
| Produce | M.Akishino |

*Game Creative Staff*
**WOLF TEAM**
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18 グランドメゾン飯田橋209

アーケード・ビデオゲームのホットな最新作を毎月完全チェック

# ビデオゲーム新作インフォメーション

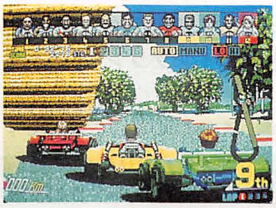
今月は，新製品ラッシュの後の谷間という感じで先月にも増して新作がないため，とうとう１ページにまでコーナーが縮小されてしまいました。

## 通信機能のついた大冒険ゲーム！『ラスト サバイバー』など４作がセガから！

まずはセガの最新作の速報から。これは世界初のテーブル・タイプによる通信機能搭載ゲーム『ラストサバイバー』。これは筐体(きょうたい)１台につき２人同時プレイが可能で，それを４台までつなぐことにより最大数８人で同時プレイが行なえるというもの。筐体１台につき使用モニタは一つだが，これを左右２分割して２人が別々の画面でプレイするというセパレート・スクリーン方式が採用されている。

ゲーム内容は，いわゆる３Ｄ風のフロント・ビュー形式になっており，迷路状になったフィールドでモンスターや他のプレイヤーをやっつけるというもの（逆に協力プレイも可）。モンスターをやっつけるとお金を取ることができ，そのお金でアイテムや鍵(かぎ)を買うことができる。鍵を買ったら誰よりも早く〝宝の扉〟に到達して脱出することが第１目的。ここから脱出すると，その先はボーナス・ステージになっており，早く来たプレイヤーほど，ここで長く遊べる（金貨が稼(かせ)げる）。

４ステージで１ブロック，ゲームは５ブロック，20ステージで構成されている。なお，途中参加機能を生かすため，ゲームは完全なループになっている。１月発売予定。セガからは，この他に，『パワードリフト・通信タイプ』（４人まで同時プレイ可），『ゲイングランド』，『テトリス』が発売となっている。最後の２作に関しては，今月号でくわしく紹介しているので，そちらを参照のこと。



▶ゲーム画面。キミの隣りがライバルだ！




▶セガ・『パワードリフト・通信タイプ』筐体写真。４人まで同時プレイ可能




▶セガ・『ラストサバイバー』筐体写真。４セット・８人まで同時プレイ可能の冒険ゲームだ



◀ゲーム画面。セパレート・スクリーン方式採用で，それぞれのプレイヤーが別々に行動できる



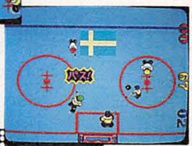
▶他のプレイヤーを攻撃してお金や鍵を奪うこともできる。こりゃあケンカになるぞ〜

## ナムコからアイス・ホッケー・ゲーム『フェイスオフ』が発売！

ナムコからは，システムⅠ第13弾として，アイスホッケー・ゲーム『フェイスオフ』が発売となる。これは上部にボタンの付いたツイン・スティックが筐体の両サイドについており，このツイン・スティックを１人で２本操作するか，２人で操作するかによって１〜４人まで同時プレイができる。ゲーム・スタート時には，８か国中から好きな国が選べ，さらに３人モードと５人モードのいずれかが選べ，選手の大きさや筋力なども選ぶことができる。



◀ナムコ『フェイスオフ』。アイスホッケー・ゲーム



▶「パス！」チームプレイが勝利への鍵だ

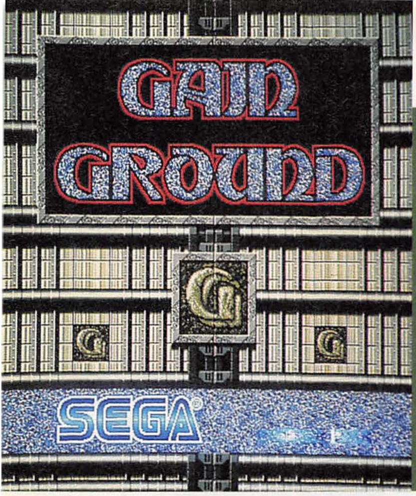



◀入場シーン。キャラクターがメチャかわいい♥

## テクモから『忍者龍剣伝』ついに登場！

12月号でチラリと紹介したテクモの『忍者龍剣伝』がこのほど発売となる。これは日本の忍者がアメリカで悪の組織壊滅(かいめつ)のために戦うといったストーリー，これに関しては今月号でくわしく紹介をしているので，そちらを参照のこと。

（見城こうじ）




20種類のキャラクターを使いこなせ！

異色の戦略シューティング

# ゲイングランド

©セガ・エンタープライゼス

Written by 見城こうじ

高解像・高性能で知られるセガ・マザーボード・システム24。第2弾『スクランブルスピリッツ』に続き，早くも第3弾の登場と相成った。その名も『ゲイングランド』。

これはいいぞ。マニアックではあるが，まちがいなく力作だ。戦略要素が強く，じっくり腰をすえて攻略を楽しみたいという正統派プレイヤーには，こたえられない味のあるゲームだ。

『ゲイングランド』が，メガドライブで発売されたら，僕は必ずメガドライブを購入する！指切りげんまんだ！

## ストーリー

世界連邦政府が発足した時点で，人類の進歩は最高潮に達したかに見えた。実際，飢えや窮乏，差別といった言葉は辞書の上以外でお目にかかることはまずなかった。紛争の類も夫婦喧嘩や隣人との些細なトラブルは依然として行なわれていたにせよ，生命や財産を脅かすほどの規模のものはなかった。それは，単に歴史上の事実として人々の意識に浮かぶことがある，というだけの存在となっていた。

しかし，人類は，意外にも「種の滅亡」という新たな危機を迎えていた。地球上の各地において，原因のはっきりしない青少年の自殺が急増していたのである。連邦政府はこの問題を重視し，青少年の自殺を防止するために研究を続けた。

その結果，自殺の原因は戦いのない社会が永く続きすぎたための「闘争本能の未分化」にあり，解決の手段としてこの種の本能を適度に刺激することで生存の目的をもたせる方法が有効であることがわかった。

そこで連邦政府は巨費を投じて疑似戦闘体験システムを開発し，青少年指導の一環としてこのシステムで遊ぶことを積極的に奨励した。

「ゲイン・グランド・システム」と名付けられたこのシステムは順調にその目的を果して行き，連邦政府は無論のこと，危険とされる年頃の子を持つ親たちは胸をなで下ろし，そのテクノロジーに心よりの感謝を捧げた。

しかし，予想外の事件が起きた。突然，システムに対する人為的な入力の一切が受け付けられなくなってしまったのだ。システムを制御するスーパー・コンピュータは緊急警報を発し何等かの異常が発生したことを知らせはしたが，管理者にその内容を確認する術はなかった。

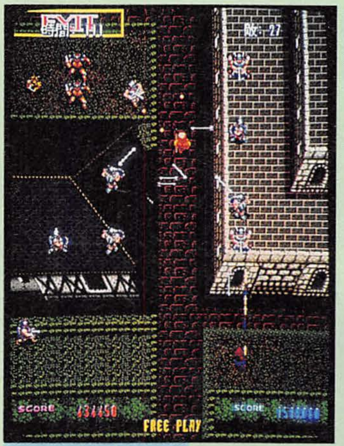
このときシステム内にいた大勢の利用者は全員閉じ込められた。元来，闘争本能が薄弱であった彼らの中には，脱出できぬまま発狂する者や悲観して自殺する者が続出した。

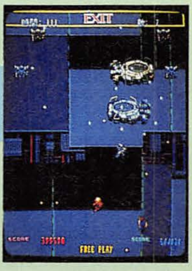
連邦政府は直ちに技術・救助隊をシステム内に送り込み事態の収拾を図ったが，逆に隊員たちはシステムのロボット兵にことごとく捕らえられ，状況はますます深刻になっていった。

時間が経つにつれ，どうせ救助できないのなら脱出できない人々を何人か犠牲にしてもシステム全体を破壊すべきだ，との強硬論もでてくるようになった。連邦政府はあと1度救助隊を送り，それが失敗すれば犠牲者のでる方法もやむなし，として3人の戦士を選出した。

最後のチャンスとして選ばれた3人は，狂ったシステムの中に敢然と突入して行った………。


◀ゲーム画面。ステージ1～10は原始時代


▲ステージ11～20はギリシャ・ローマ時代


▶ステージ31～40，未来


◀ステージ21～30，近世

## HOW TO PLAY

### まずプレイヤーを選ぼう

感動の，今どきうれしい固定画面ゲームだ。スクロールは一切なし！8方向レバーと，ウェポン1，ウェポン2の2ボタンで操作を行なう。2人同時プレイも可能。2種類のウェポンを使って（どちらも常に無制限で使用できる），敵を倒そう。

ゲーム・スタート時のプレイヤーの持ちキャラは3人，とここまでは普通のゲームと同じだが，これら3人の能力がそれぞれまったく異なっている。要するに全部別人なのである。毎面スタート時に，この中から好きなキャラクターを選んでプレイする。その面に合ったキャラをいかに選ぶかが，このゲームのポイントだ。




▲プレイヤーをレバーとボタンで選んでから戦いにいどもう

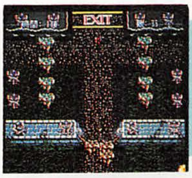
### ステージクリアの方法は2とおりある

ステージ・クリア方法には，以下の2とおりがある。

一つめは，「すべての敵を倒す」。このゲームは，そのステージで倒すべき敵キャラが，すべてはじめから画面上に出現しているとは限らず，あとから補充される場合もある。だが，倒すべき敵キャラの残り数は，常に画面右上に表示されているのですぐにわかる。

二つめは，「すべての戦士を〝EXIT〟に逃がす」。このルールがなかなか変わっている。〝EXIT（出口）〟は必ず画面のどこかに表示されている（ボス・ステージの場合は例外もある）。最初に選んで出動させたキャラがEXITに達すると，そのキャラは脱出したことになり，再び残りの持ちキャラの中からプレイヤーをセレクトして出動させる。持ちキャラがいなくなるまでこれをくり返す。だからたとえば最初の持ち人数は3人なのでステージ1はこれを3回行なえばクリアできる。プレイヤーがエクステンド（後述）したら，増えた分だけくり返すことになる。

なお，各ステージには制限時間（画面左上に表示）がある。残りタイムには厳重な注意を払おう。時間内に上記いずれかの方法でクリアできないと一気にゲーム・オーバーになってしまう（！）のだ。ただしEXITへ脱出させてあったキャラがいた場合，その分だけは助かり，つぎのステージへ進むことができる。




◀敵を全滅させるか，〝EXIT〟にすべてのプレイヤーを逃がせばステージ・クリア

## ボーナス・ポイントのシステム

各ステージ・クリアのたびに，以下の2種類のボーナス・ポイントが加算される。

①**タイム・ボーナス**：減算方式が採用されている。クリアにかかった時間が5,000ptsからマイナスされる

②**スペシャル・ボーナス**：これは敵を全滅して面クリアした場合のみ加算される。最初は10,000ptsで，連続で取っていくと，どんどん高くなっていく。途中で1面でも途切れると初期値にもどってしまう。スペシャル・ボーナスの得点システムに関しては第1表にまとめたので，そちらを参照のこと。




▲ステージ・クリアするとボーナス・ポイントが加算される

**《第1表》スペシャル・ボーナスのシステム**

| 連続回数 | ポイント | 連続回数 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1回目 | 10,000 | 11回目 | 200,000 |
| 2回目 | 20,000 | ⋮ | ⋮ |
| ⋮ | ⋮ | 18回目 | 900,000 |
| 9回目 | 90,000 | 19回目以降 | 1,000,000 |
| 10回目 | 100,000 | | |

※1回でも逃がすと初期値にもどる。

### 捕虜を助けて仲間を増やせ！

このゲーム最大の特徴の説明に入ろう。このゲームは，スコアによるエクステンドというものが一切ない。フィールドには時折，捕虜が助けを求めていて，これを拾うとプレイヤーの後方にオプションのようについてくる。これを連れてEXITへ脱出するとエクステンドとなり，つぎのステージから仲間に加わることになる（捕虜をつけたまま敵を全滅してステージ・クリアしてしまうとその分はエクステンドしないので注意）。

そしてここからがすごいのだが，捕虜に関してもその1人1人が異なった能力を持つ別人なのである。その種類たるや，最初の3人と合わせて計20種類！

なお，プレイヤーが死んでもそのキャラは捕虜と同じ扱いになり，その場に残る。これを別のキャラで救出すれば復活が可能（ただし2人以上連続で死ぬと後の1人しか残らない）。




▶捕虜を連れてEXITへでると，つぎのステージから仲間に加わってくれる

### ラウンド構成

このゲームは大きくわけて四つのラウンドから成り，それぞれのラウンドは10ステージから成る。したがって全ステージ数は40。10の倍数ステージはボス面。その他にも小ボス的存在の敵がでてくる面もある。

各ラウンドの舞台設定は大よそ以下のようになっている。

**ラウンド1（ステージ1～10）**
**…原始時代**
**ラウンド2（ステージ11～20）**
**…ギリシア・ローマ時代**
**ラウンド3（ステージ21～30）**
**…近世**
**ラウンド4（ステージ31～40）**
**…未来**

――上記の設定とストーリーを合わせ読むと，映画『ウエストワールド』をほうふつとさせるものがある（ユル・ブリンナーのロボット・ガンマンがえらくコワかった映画）。

## 味方キャラクター全20人のプロフィール

味方キャラは全20種類。ひととおり紹介しよう。

表の①とは，ウェポン1（左側のボタン）の武器を意味する。これは，レバーを入れた方向に（8方向）自由に撃つことができる。キャラによってそれぞれショットパワー，スピード，射程等が異なる。

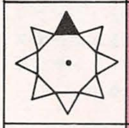
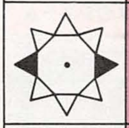
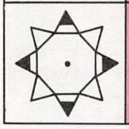
②は，ウェポン2（右側のボタン）の武器を意味する。その脇の8角形にギザギザが飛びだしたようなマークは，ウェポン2の性能を表している。くわしくは**第2表**を参照のこと。

また，キャラクターNo.で，はじめから数えて4人ごとに大よそのグループわけができる。

以下のような点を把握しておくと特徴がつかみやすい。

- No.1～4：軽装備なので，どれも足が速く，捕虜救出には向いている。全員，高いところへの攻撃が可能
- No.5～8：魔法を使うキャラで，それぞれの魔法が個性的。平地の敵に対して強い
- No.9～12：標準的な銃器を持つヒューマン系。高いところに対しては，まったく攻撃ができない
- No.13～16：もっとも重装備のグループ。攻撃力が高いかわりに足が遅い
- No.17～20：おっと全員女性だ。キミはどの娘が好みかな？女性をひと言で語るのはむずかしいが，非常に重要な役割を果たす場合がある

**《第2表》ウェポン2のマークの見かた**

| マーク | 意味 |
|---|---|
|  | 8方向に自由に攻撃可 |
|  | レバー入力と関係なく常に前方向に攻撃を行なう |
|  | レバー入力と関係なく常に左右方向に攻撃を行なう |
|  | 魔法を意味する |

| | |
|---|---|
| H | 高いところにいる敵も倒せる |
| L | 障害物は貫通しない |
| M | 魔法を意味する |



### 1 アスラ




①槍
②槍
足が速い。高いところが攻撃できる。



### 2 ガスコン




①槍
②槍
足が速い。高いところが攻撃できる。ウェポン2の攻撃方向の点がアスラと異なる。



### 3 バーバル




①弓
②弓
射程が長い。高いところが攻撃できる。



### 4 マース




①弓
②弓
射程が長い。高いところが攻撃できる。ウェポン2の攻撃方向の点がバーバルと異なる。



### 5 ファイアーナイト




①魔法弾
②火の魔法
敵の通り道に罠を仕掛ける。平地，または低い位置の敵に有効。



### 6 ウォーターナイト




①魔法弾
②水の魔法
敵の足止めができる。平地の敵に有効。

## 「ゲイングランド」の良さがわからない？それはあまりにもったいない！

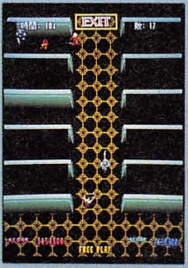
セガ本社での取材が終わったとき，僕は取材に協力してくださった開発担当者のうちのお1人に，「実に凝ったつくりのゲームですね」と言った。すると，その人は，「開発部内でも，とくにうるさいメンバーが集まって作りましたから」とひとこと。

僕は『ゲイングランド』が大変気に入った。いいゲームだ。それゆえに正直に言えば，このゲームは明らかに一般受けするタイプではない。ゲームが戦略的すぎて（このような紹介記事を熟読しない限り）ルールがわかりづらいし，見た目も地味だ。

しかし僕は，これが悪い意味でマニアックなゲームだとは思わない。本当の意味での親切設計が随所に見られる点で，作り手のポリシーが感じ取れるゲームなのだ。たとえば，固定画面というシステムを採用しているため，ほぼ完全にそのステージの状況を把握した上でキャラクターをセレクトすることができる。これは非常にフェアだ。スクロール・ゲームの場合，先が見えないので丸暗記しておかないとまちがったアイテムを取ってしまったり，変なパワーアップをしてしまったりすることがある。このゲームではそういったはがゆさはあまりないだろう。




◀ズバリ！このステージは，まずベティで城壁の上の敵を倒して中央の門を開けたらバルキリーのブーメランで中の敵を外から倒してしまう




◀このステージは，各部屋に1度足を踏み入れないと中が見えないのだ。何がでてくるかはお楽しみ



**7ザエモン** M
①魔法弾
②風の魔法
360°の方向に攻撃する。平地の敵に有効。



**12キッド** L
①マシンガン
②マシンガン
教授の強力版



**17ハニー** H
①ピストル
②手榴弾
8方向の高いところを広範囲に攻撃できる。



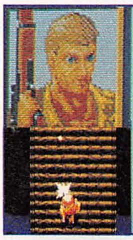
**8グロウナイト** M
①魔法弾
②光の魔法
周囲を光の玉が守り，接近戦で威力を発揮する。平地の敵に有効。



**13マッドパピー** L
①ピストル
②バズーカ砲
射程，威力共に大きい。



**18ベティ** H
①ピストル
②手榴弾
前方の高いところを広範囲に攻撃できる。



**9ジョニー** L
①ライフル
②ライフル
射程が長く，ショット・スピードも速い。



**14ジェネラル** L
①ピストル
②火炎放射器
射程は短いが，威力は最高。



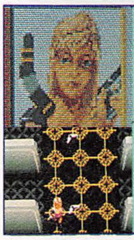
**19バルキリー** L
①ピストル
②ブーメラン
8方向にブーメランを投げる。



**10教授** L
①ライフル
②ライフル
左右の敵を同時に攻撃できる。



**15ロビー** H
①ピストル
②ロケット弾
ステージにより高所，平地共に使える。



**20マム** L
①ピストル
②ブーメラン
ブーメランで障害物の陰にいる敵を攻撃できる。



**11コウ** L
①マシンガン
②マシンガン
ジョニーの強力版



**16サイバー** L
①ピストル
②多弾頭弾
同時に6方向にミサイルを発射する。高いところの敵にも有効。

もう一つ付け加えれば，キャラクター・セレクトの時間がプレイ・タイムと共通になっているので，よくショップで買い物をするタイプのゲームなどにありがちな「ああ，まだどれ選ぶか決めていないのに時間が…」という腹立たしさがない。まあ，これはプレイ・タイムが減っていくということで両刃の剣なのは認めるが。

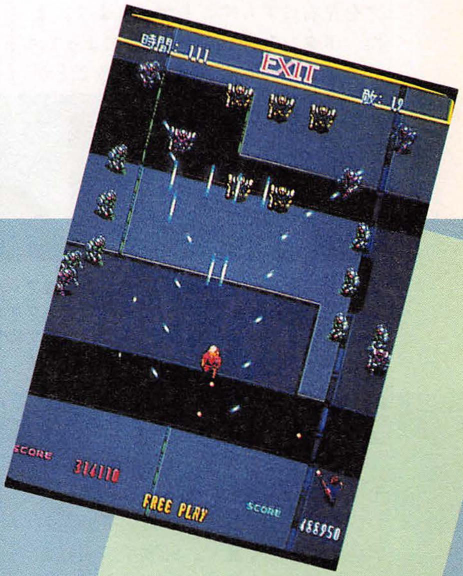
またプレイヤーが総勢20種類という大胆なシステムも過去に例を見ない。

演出面でも驚かされたのが，タイトル表示デモだ。普通，コインを入れていない状態のデモで流す音といえば，ゲームBGMやデモプレイの効果音というのが当たり前だ（これらを通称「アトラクト・サウンド」という)。それがこのゲームではちがう。「ザーザーザー」という，一種不快な雑音なのである。ちょうどテレビ放送の砂嵐画像の音のような感じだ。これはストーリーにある〝狂ったコンピュータ〟のイメージを伝えるための演出なのである。

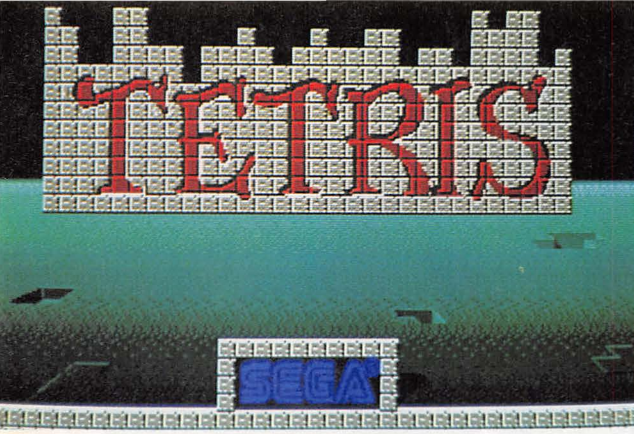
エンディングに関しても，非常に凝ったものが用意されているので，ぜひ見てほしいとの開発担当者からのコメントだ。




◀これはラウンド2のボス（ステージ20)。弾をひたすら撃ち込まねばならない




▲ラウンド4（ステージ31～40）ともなると，うかつに踏み込むだけで取り返しのつかないような総攻撃をくらうことも多い。最終面付近なので覚悟を決めるしかない




ソ連からやって来た

リアルタイム・パズル・ゲーム

# テトリス

©セガ・エンタープライゼス

Written by 見城こうじ

ソビエトの科学アカデミーで作られたという話題のリアルタイム・パズル・ゲーム『テトリス』。パソコン版に続いて，アーケードにも早々と登場が決まった。移植はセガ！

パソコン版とは若干ルール等が異なるがゲーム性に関する部分はほぼ忠実に再現されている。

『テトリス』というゲームをまだプレイしたことのない人のために一言いえば「文句なしにおもしろい！」と断言してもよい。ぜひ1度プレイしてみることをおすすめする。

## 『テトリス』とはどんなゲームか？

### 基本ルール

操作は4方向レバー・1ボタン，固定画面のパズルゲームです。

ゲームがスタートすると，四つの正方形で作られた7種類のブロックが，画面最上部より一つずつ落ちてきます。

落ちてくる間にレバーを左右いずれかに入れることによって，そのブロックを左右にずらすことができます。また，ボタンを押していくことによって，ブロックを90度ずつ回転させることができます。

こうしてブロックを，できる限りすき間ができないように積んでいきます。

横1列（ライン）がすき間なくブロックで埋まると，そのラインのブロックがすべて消え，上に重なっていたブロックはそのラインまで降りてきます。

つまり，すき間を作ったままブロックを積んでいくと，ラインが完成しないので，どんどん山が高くなってしまうわけです。ブロックの山が最上部まで達してしまうと，ゲーム・オーバー。

大よそのルールは，わかってもらえたでしょうか？ポイントを一言でいえば，「すき間なくブロックを重ねていき，横のラインをうまく埋めていくゲーム」ということになります。

### レベル・アップについて

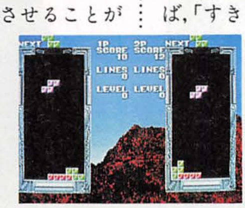
4ラインをそろえるごとにレベル数があがっていき，それに従ってブロックの落下速度がどんどん速くなり，考える時間がなくなっていきます。最後は運と反射神経の限界に挑戦するゲームとなります？

### 2人同時プレイについて

2人同時プレイでは，別々の画面で競争する形になります。この際，両者に対して，まったく同じブロックが，まったく同じ順番で落ちてくるように設定されているので，それぞれのプレイヤーの作戦のちがいなどが明確に現れて，またおもしろいでしょう。



▲ テトリス ゲーム画面。ブロックをすき間なく積んでいこう



▲2人同時プレイは両者に同じブロックが落ちてくるので，いやが応にも競争意識が高まるぞ



▲ブロックが最上段に達してしまうとゲーム・オーバー。サルがでてきて「お前の力はそんなものか」とバカにする。このエテ公！

## 7種類のブロックを積み重ねよう

状況に応じてブロックを回転させ，先々までを計算した上で山にはめ込んでいくのがコツです。写真の7種類のブロックをよく見て，90度ずつ回転させたときの形を想像してみてください。すぐにわかるとおり，いくら回しても形の変わらないものと，2とおりの形が作れるもの，4とおりの形が作れるもの，この3パターンにわけられるはずです（正確にいうと，いずれにせよ形そのものが変わる訳はなく，どっちが上（下）にくるか，左（右）にくるか，といったことなのですが，うまい表現が見つからないもので…）。どの向きでどこに落とすか，その判断のスピードが勝利の鍵を握ります。



## これでキミもテトリスト ゲーム・テクニック

### ネクストを確認しよう！

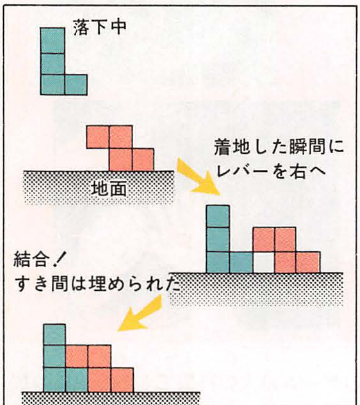
現在落下中のブロックの，つぎに落ちてくるブロックの形は，画面最上部の〝NEXT〟と書かれた部分に表示されています。ここに目が行く習慣がついたらしめたもの。常に1歩先読みをしながらゲームを展開させることができるようになります。




◀ネクストは画面上部に表示されている

### 瞬間ずらし

基本的に，落下しているブロックの最下部が地面もしくはブロックの山に接触してしまえば，その時点でそのブロックは積まれたことになり，固定されてしまいます。ただし接触した瞬間から一瞬だけならまだレバーでブロックを左右に動かすことができます。

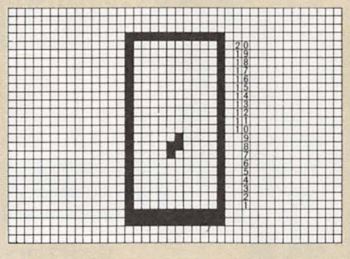



《第1図》「瞬間ずらし」の使いかた

### 速攻落とし

レバーを下に入れると，ブロックが高速で落下します。これは，慣れた人がゲームをテキパキと進めるための配慮ですが，同時に高得点を取るためのテクニックでもあります。

ブロックを速く高速で落とすほど，その落とした距離によって高得点が入ります。たとえば「10」ブロック分の高さからレバーを下に入れて一気に落とせば10pts，それが「15」ブロック分であれば15ptsとなります，さらにこの得点は，レベルがあがるごとに2倍，3倍…とあがっていきます。



この図の位置から一気に落とすと7ptsが加算される。そのときのレベルが2もしくは3であれば7pts×2＝14pts となる訳である。

《第2図》「速攻落とし」の得点の見かた

《第1表》レベルによる「速攻落とし」の倍率

| LEVEL | 0＆1 | 2＆3 | 4＆5 | 6＆7 | 8〜 |
|---|---|---|---|---|---|
| 倍率 | ×1 | ×2 | ×3 | ×4 | ×5 |

### 複数ラインを同時に消そう！

複数のラインを同時に消すことが，『テトリス』においてもっとも高得点となります。その得点は，そのとき同時にそろえたライン数とレベルによって変化し，第2表のようになります。

また，ラインをそろえた際に，画面上のすべてのブロックが消えると，さらに10倍となります。

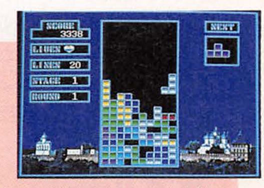
《第2表》ラインを消した際の得点システム

| LINES ＼ LEVEL | 0＆1 | 2＆3 | 4＆5 | 6＆7 | 8以降 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 |
| 2 | 400 | 800 | 1,200 | 1,600 | 2,000 |
| 3 | 900 | 1,800 | 2,700 | 3,600 | 4,500 |
| 4 | 2,000 | 4,000 | 6,000 | 8,000 | 10,000 |



▲複数のラインを同時にそろえよう。気持ちいいぞ

## パソコン版とどこがちがうのか？



パソコン版とアーケード版の『テトリス』の主なちがいを列挙してみましょう。

①パソコン版では，スタート時にゲーム・レベルが選べます。STAGE が0〜9の10段階，これは数が大きくなるほどブロックの落ちてくるスピードが速くなります。そしてROUND が0〜5の6段階，これは数が大きくなるほど既にブロックが高いところまで（すき間だらけで）積まれた状態ではじまります。これら二つの要素の組み合わせで，さまざまな難易度の『テトリス』が楽しめます。これに対してアーケード版は，難易度を選ぶという要素はありません。

②パソコン版は，25ラインを消した時点でその面はクリアとなります。これに対してアーケード版には面クリアという概念がなく，4ラインを消すごとにひたすらレベルがあがっていくだけです（ブロックの落下速度が速まる。ただし一定レベルでまた遅くなる）。

③パソコン版は3ミスでゲーム・オーバー。これに対してアーケード版は1ミスでゲーム・オーバーとなります。

④パソコン版には2人同時プレイがありません。

⑤パソコン版はBGMが選べますが，アーケード版にこの要素はありません。

⑥パソコン版は背景がソビエトの風景となっていますが，これに対してアーケード版は背景が地球誕生から現代・未来へと変化していきます。




戦慄の都市ジャングルを忍者が斬る

# 忍者龍剣伝



Written by 見城こうじ

今月は久々にテクモの新作を紹介しよう。ゲームは12月号でも簡単に紹介した『忍者龍剣伝』だ。

忍者ブームも本当に留まるところを知らないようだ。これは，欧米で忍者ものがやたらにウケるためだ。この『忍者龍剣伝』も，当然そちらでのウケも狙って作られており，ひらき直りさえ見られてかなりおかしい。

P.S. 2月1日にサイトロン・レーベルより，アーケード版並びにFC版『忍者龍剣伝』の曲を収録したミュージック集が発売されるとのこと。なかなか曲のノリはいいぞ。

## ストーリー

### …1999年の恐怖…

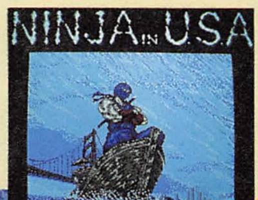
1999年,「ノストラダムスの大予言」の恐怖がアメリカ全土を飲み込んだ。世界最高の厳重警備を誇るアルカトラズ監獄で，大規模な脱獄事件が起こった。その囚人達を背後で操ったのは，悪の総帥「ブレードダムス」。彼はあの大予言者「ノストラダムス」の血を引く者である。

「ブレードダムス」を中心として，脱獄した囚人達はアメリカ全土に散らばり，巨大な組織を作りあげた。そしてついに彼らはその魔の手をアメリカ大統領に伸ばしたのであった。大統領を誘拐した彼らが手にした物は，まさに1999年の恐怖…大陸間弾道弾（ICBM）の発射指令スイッチなのである。

うかつに手出しできなくなった政府は，東洋から2人の暗殺者を呼び寄せた。彼らは〝忍〟と呼ばれていた。戦国の乱世より数多くの暗殺の影には，必ずこの〝忍者〟の暗躍があったと言われる。

常に歴史の裏舞台を生きてきた彼ら一族は，今では伝説化されつつあった。












## 基本ルール

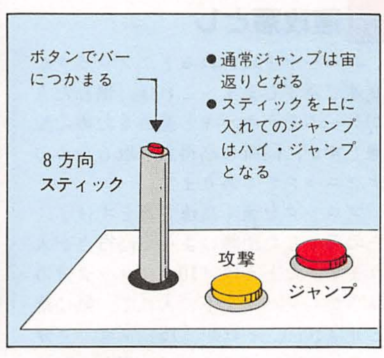
上部にボタンのついた8方向スティックと，攻撃，ジャンプの計3ボタンで忍者の操作を行なう。スティック上のボタンは，バーにつかまるときに使用する。2人同時プレイも可能。気がついた人もいるかも知れないけれど，このコントロール・パネルは,同社『シルクワーム』のそれとまったく同じものを採用している。

ゲームはいわゆる「ダブルドラゴン・タイプ」で，奥ゆきのある格闘ゲームだ。プレイヤーの意思で画面をスクロールさせていくタイプだが，途中には画面上の敵を全滅させないと先へ進めない場所もある。なお，プレイヤーはお馴染のバイタリティ＋ストック制。

忍者の必殺技は「五体技」。これがこのゲーム最大の特徴でもある。この技に関しては，つぎの項でじっくり解説しよう。



▲ゲーム画面。五体技を駆使し，アメリカの六つの地域をバトル・トラベルせよ！最終目的はブレードダムス，ただ1人！

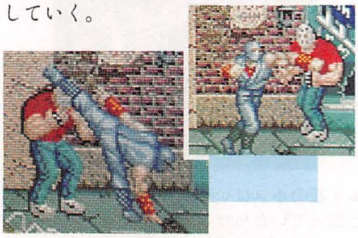



《第1図》コントロール・パネル説明

## これが「忍者・五体技」だ！

### 体技・その一 3段連続拳

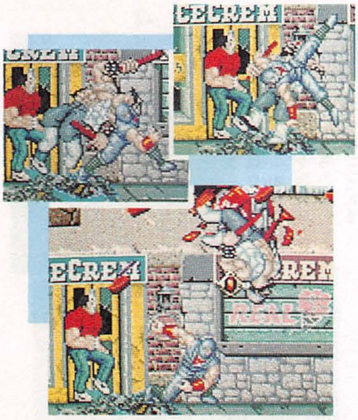
通常の攻撃法をこう呼ぶ。攻撃ボタンを連続でたたいていくと，パンチからキックへと自動的に連続技を繰りだしていく。



▲パンチ＆キックの鋭い連続技！ これが「3段連続拳」だ

### 体技・その二 首切り投げ

敵に向かって突っ込むようにジャンプをして，敵と重なったところでタイミングよく攻撃ボタンを押そう。大技「首切り投げ」になる。決まると妙に気持ちいい技だ。ボスなどのデカキャラに対しても有効。



▲敵の首に腕を引っ掛けて，ねじり投げる恐怖の技！これが「首切り投げ」だ

### 体技・その三 反動蹴り

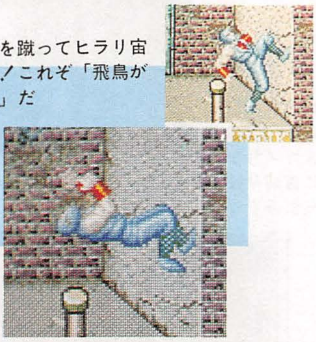
スティック上のボタンを押すと，街中などに配置されているバーにつかまることができる。この状態から攻撃ボタンを押すと，「反動蹴り」ができる。レバーを入れた方向に，前にも後ろにも攻撃可。



▶バーにつかまって敵にキック！「反動蹴り」だ

### 体技・その四 飛鳥がえし

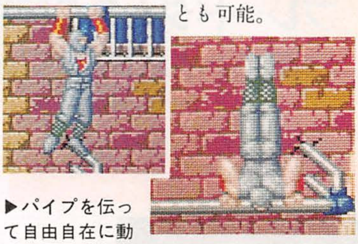
壁に向かって走る(レバーを入れる)と，忍者は壁を蹴ってバク転を行なう。これをうまく使って敵の後ろに回り込むようなこともできる。



▶壁を蹴ってヒラリ宙返り！これぞ「飛鳥がえし」だ

### 体技・その五 縄渡り術

縄というよりはパイプ渡り術という感じ。スティック上のボタンを押すことによってパイプにつかまり，レバーで上下移動をすることもできるので，ぶら下がることも，上を伝っていくことも可能。



▶パイプを伝って自由自在に動き回る！「縄渡り術」だ

### 体技・番外 仲間割れ

2人同時プレイの際は，相手側のプレイヤーに対しても，「首切り投げ」などの攻撃を仕掛けることができる。敵と闘う以上にVSバトルもおもしろいかも知れない（んな無責任な）。



▶コラコラ，仲間を投げちゃいかんぜよ。でもプレイ中にこれをやってしまうとかなり笑える

## アイテム一覧

アイテムは，街中にある看板，ゴミ箱，電話ボックスなどの中に隠されている。これらは，忍者が直接パンチやキックで攻撃をしても壊すことができないので注意。敵に対して攻撃を与え，吹っ飛ばしてそこにぶつけることによって破壊が可能。中からアイテムを取ることができる。また，逆に自分が投げ飛ばされて破壊するという方法もある。痛いけど……。



▲敵をブッ飛ばしてそこら中にぶつけてみよう。アイテムがでてくるぞ



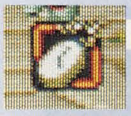
**1UP**
エクステンドする



**薬…(赤)**
体力メーターが2メモリ回復する



**薬…(青)**
体力メーターが1メモリ回復する



**タイムUP**
タイマー表示が20カウント加算される



**赤石(大)**
1,000ptsのボーナス



**赤石(小)**
300ptsのボーナス



**龍剣**
別名「10人切り剣」と言われ，敵を10人切り倒すまで使える



# ブレードダムスの組織を壊滅せよ！さあバトル・トラベルのスタートだ！

## STAGE 1 ダウンタウン



◀1面はダウンタウン。街中の物を壊してアイテムを見つけよう



▶五体技「縄渡り術」の見せどころ。ぶら下がるもよし、上を歩くもよし



▲1面のボスは相撲取り。「ドスコイ！ドスコイ！」などと言って突っ張り大相撲してくる。背中には「一番」の刺青が…




▲大爆笑！スシバーで握りを注文する忍者の図。じっと待っている姿が妙にかわいい

## STAGE 2 ニューヨーク




▶ここはスティック上のボタンを押しっ放しにしてジャンプでバーを伝っていくのがよい。しかし交通地獄に巻き込まれる忍者というのも，いと哀れ…



▶おおっと暴走族が攻めてきた！ちなみに首切り投げを使えばこいつらをバイクから引きずり落とすことができる




▲2面のボスは2人組。写真では，プロレス技のショルダー・スルーをかけてきている

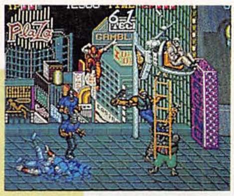



▲もはや時代考証も何もあったものじゃない。窓の外に見えるインディアンは何なんだ？

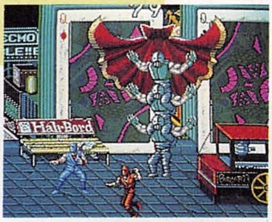
## STAGE 3 ラスベガス



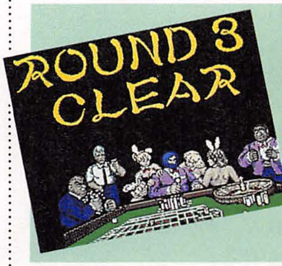
▶障害物をかわしながら進もう。写真は，ピエロのお手玉をかわしているところ



▶何とヘリから縄ばしごにつかまって攻撃を仕掛けてくる。相手にしないほうが得策か？



▲3面のボスはいやに背の高いヤツだなあ，と思っていたらマントの下から3人の敵が…！アイアン・クロウで攻めてくる




◀今度は忍者がカジノやってやがんの。忍者がバニーガール相手にウハウハ言ってんじゃねーよ

## STAGE 4 グランド・キャニオン



▶4面はグランド・キャニオン。下で丸太を振り回している男の強引な遠近法が笑える



▲4面のボスはツイン力士。わざわざシコまで踏んだりもする

## おまけ



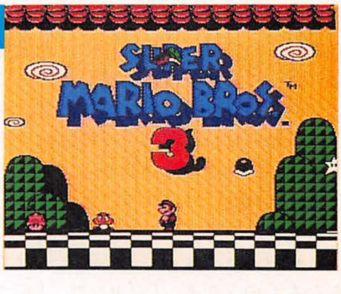

▶コンティニュー画面。あ，早くコインを追加しないと忍者が危なーい！




▼「STRONG TEAM」とは，このゲームの制作のために結成されたチームの名前。最近はプロジェクト・チームに名前をつけるのが流行っているとか？

山下　章のファミコン・ゲーム

# ホンキでPlay（プレイ）ホンネでReview（レビュー）!!




## TARGET7
## スーパーマリオブラザーズ3

任天堂
対応機種：ファミリーコンピュータ
価格：6,500円

88年度に発売されたゲームソフトの中で一番おもしろかったものは何ですか？――昨年末，いろいろなところでこの手の質問をされたけど，そのたびにボクはこう答えてきた。

「なんだかんだ言っても，やはり『スーパーマリオ3』でしょう。あの計算し尽くされたゲーム構成は，そうそう真似できるもんじゃありませんよ」

実際，ボクのゲーム魂をひさびさに燃えたぎらせてくれたのが，『スーパーマリオ3』だった。サイパン旅行に行く前日にROMを入手，ほぼ徹夜の状態でエンディングまでたどり着き，サイパンへの飛行機内でグタッとしてた，というエピソードがあるくらいなのだ。

去る88年11月21日，任天堂でのスーパーファミコン発表会のおり，ボクは，その『スーパーマリオ3』のプロデューサーである宮本氏から直接お話をうかがえる機会を得られた。そこで今月のホンキ・ホンネは，そのときの宮本氏のお話を元に，『スーパーマリオ3』のおもしろさの秘密，さらにはその本当の狙いを探っていこうと思う。意外や意外，プロデューサーが語る『スーパーマリオ3』のゲーム・コンセプトとは……!?

# 2人で遊んでこそ楽しいスーパーマリオ3

## アスレチック・ゲームの集大成

アスレチック・ゲーム――任天堂・宮本氏は，スーパーマリオ・タイプのゲームをこのように総称する。具体的に言うと，少々大きめのキャラが画面内を動き回り，ジャンプを行動の基本とするようなシステムのゲームのことなんだそうだ。

なるほど宮本氏の経歴を振り返ってみると，最初にゲーム・デザインを手がけた『ドンキーコング（業務用）』以来，氏とアスレチック・ゲームとは切っても切れない縁にあるように思える。

そもそも，ほぼすべてのキャラクターを前面に押しだしたゲーム（アスレチック・ゲームもこの中に含まれる）は，1面をクリアするための目的によって大きくつぎのように分類することができる。

①敵や障害物を避け，ある任務（ドットをすべて食べる，決められた地点へ脱出する等）を遂行することが目的である，いわゆるチェイス型ゲーム（例：パックマン，ちゃっくんぽっぷ，マッピーetc）

②一定数出現する敵を全滅させることが目的であるゲーム（例：ディグダグ，バブルボブルetc）

宮本氏の処女作とも言える『ドンキーコング』は，明らかに①のタイプに属するゲームであった（とは言え，敵・障害物はほとんど一定周期で動いているヤツばかりだったから，チェイス型と言ってしまうと少々語弊があるかもしれないけど）。「ジャンプ」という要素を基調としてゲーム作りをしていたところに，当時新鮮さを感じたように記憶している。

ところが，『マリオブラザーズ』で目的は一転，今度は②のタイプのゲームとなる。それまでの「ジャンプ」に加え，敵を倒すための手段として「頭つき」という新要素が導入されたこと――これが非常に画期的であった。というのも，②のタイプのゲームの場合，敵を倒す手段として弾，もしくはそれに相当する物が用意されているのが，ある意味では常識なのだ。それを「頭つき」という変則的な行動に代用させたところに，『マリオブラザーズ』のゲーム性，そして意義があった。このよ

●宮本　茂プロフィール



1952年11月16日，京都府園部町に生まれる。1977年4月に金沢市立美術工芸大学卒業後，任天堂株式会社に入社。1979年よりキャラクター・デザイナーとして『スペースハイプリッター』『スペースフィーバー』などの開発に参加。現在は情報開発部情報2課・課長の役職に就いている。

［作品歴］

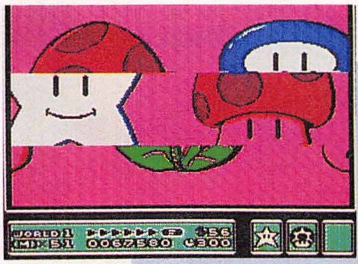
- ●業務用：ドンキーコング，ドンキーコングJR.，マリオブラザーズ
- ●ファミコン（ディレクター&ゲーム・デザイン）：ホーガンズアレー，エキサイトバイク，スーパーマリオブラザーズ，ゼルダの伝説，ワイルドガンマン，ダックハント，デビルワールド，スパルタンX
- ●ファミコン（プロデュース）：リンクの冒険，夢工場ドキドキパニック，スーパーマリオブラザーズ3，新・鬼ケ島，ファミコングランプリーF1レース，バレーボール，3Dホットラリー

うな「敵を倒す手段」自体に趣向(しゅこう)が凝(こ)らされているゲームとなると，過去を振り返ってみても意外と珍しいことに気づく。パッと思いつくところで，穴を掘ったり埋めたりの『平安京エイリアン』，バシシという超斬新(ざんしん)なアイデアを採り入れた『リブルラブル』など。

そして，ファミコンで発売になった『スーパーマリオ』で，その工夫(くふう)はさらなるものとなる。「ジャンプ」「頭つき」に「踏みつぶす」という要素がプラスされ，弾を撃ちたいプレイヤーの欲求を満たすために「ファイアーマリオ」というオマケ設定まで付加されたのだ。タイプ的な面を考えてみても，基本的には①でありながら，プレイヤーに②的なイメージを抱かせるあたりで，見事に①と②の融合をはかっている。

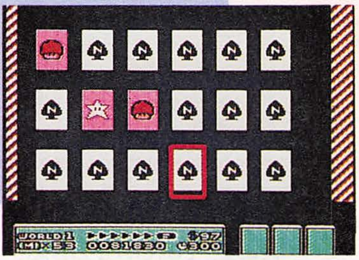
「低年令層の人にもプレイでき，それでいてマニアを飽きさせないゲーム。他人がプレイするのを横で見ていておもしろいゲーム。私がめざしたのは，そういうタイプのゲームなんです」

宮本氏は，アスレチック・ゲームというジャンル（と呼んでも差しつかえないように思う）に足を踏み入れた理由を，そのように説明する。その条件を十二分に満たしている今回の『スーパーマリオ3』は，まさしく同ジャンルの集大成的作品と言えるだろう。



▲一見古典的な絵あわせゲーム。ボタンを押すことによって，回転(?)している各ブロックを止めることができる。タイミングさえ覚えちゃえば，スターをそろえて電撃の5UP！　まさにサービス満点なのだ

▼こちらはトランプの神経衰弱風カードめくりゲーム。1UP，スター，コインなど，さまざまなアイテムが隠されている。カードの配置パターンは8とおりしかないので，知っていればパーフェクトも夢じゃない



## 『スーパーマリオ3』の長所をいくつか……

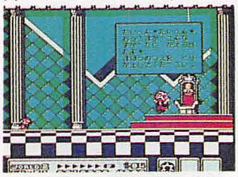
さて，その『スーパーマリオ3』は，88年末なお品薄状態にあるほどの大ヒットを飛ばしたわけだが，その特筆すべき点は，おおよそつぎのようなところにあると思う。

**●サービス精神**

前2作と比べると1UPキノコが極端に多くなっていたり，絵合わせや神経衰弱でバンバン自分の数が増えたりと，とにかくある程度知っていればゲーム・オーバーになりにくいように作られている。また，スターを連続で取るワザなども用意されていて，「いかに気持ち良くプレイさせるか」ということを十分考慮したうえでのサービスがそこかしこに見られるのがうれしい。

**●演出**

アクション・ゲームではありながらも，何気(なにげ)ないところの演出にかなりの力が注(そそ)がれている。たとえば，各ワールドの城で，王様が毎回ちがう動物に変えられているとか，巨大化した敵のいる世界とノーマル・サイズの世界の間を行ったり来たりできるとか（ワールド4），塔を登りつめると天上界に城があるとか(ワールド5)，例を挙げていったらキリがない。メモリ容量が大きくなったことも手伝って，前2作と比べると格段に進歩したのがコレだ。しかし，どうせやるならエンディングの演出にももう少し凝ってほしかったと思うのはボクだけ？



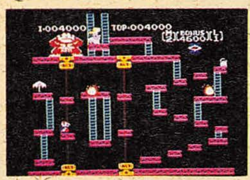
◀1～7ワールドの最後では，各城の王様が毎回ちがった生物に変えられてしまっている。思いもよらない姿になっていると，思わず大爆笑♡　ちなみにカエルマリオのままワールドクリアすると，どうなるか知ってる？

**●スクロール・アイデア**

ひとつのゲームで，これほどさまざまなパターンのスクロールを使用している作品も珍(めずら)しい。マイキャラに合わせた全方向スクロール，強制右（あるいは斜め）スクロール，高速強制スクロール……。中でも圧巻なのが，各ワールドのラストの飛行船のシーンでのスクロールだ。ビデオゲーム『R-TYPE』の3面（戦艦面）のように自在な方向へ強制スクロールするので，プレイヤーは壁に挟(はさ)まれないように自分を操作しなければいけないのだ。どれ

## 宮本氏作アスレチック・ゲームの流れ

※写真はすべてファミコン版

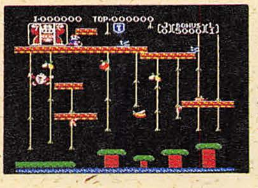


**●ドンキーコング**
**(1981年6月：業務用)**

アスレチック・ゲームの元祖であり，宮本氏がゲーム・デザインを手がけた最初の作品でもある。固定された一画面内で，単に移動とジャンプという操作だけでバラエティーに富んだ展開を見せてくれた。ジャンプ・ボタンが付いた初のビデオゲームだったような気がする（自信なし）。

**●ドンキーコングJR.**
**(1981年7月：業務用)**

主人公と敵とを入れ替えるという大胆な設定の下に作られた，『ドンキーコング』の続編。基本的なシステムこそ変わらなかったものの，主人公キャラが大きくなったことに対してのいくつかの新しいアイデアが採り入れられている。マリオが敵に回った唯一のゲーム。





**●マリオブラザーズ**
**(1983年4月：業務用)**

ドンキーコングで培(つちか)ったシステムに2人同時プレイという新要素を導入した作品。2人で協力して先の画面へ進む，あるいはお互いの足を引っ張り合って殺し合うなどというさまざまな遊びかたが生まれる。2人同時プレイゲーム史上に残る傑作である。

**●スーパーマリオブラザーズ**
**(1985年9月：ファミコン用)**

従来の固定画面から横スクロール画面への拡張をはかり，アスレチック・ゲームの転機となった作品。そのコンセプトが見事に当たり，ファミコン・ゲームの歴史の中で最大のヒット作となる。『ドラクエ』と並び，社会現象とまでなったゲームのひとつでもある。



も既存のアイデアではあるけど，こうも見事に自作品で消化しているというのは十分評価に値するだろう。

**●音楽**

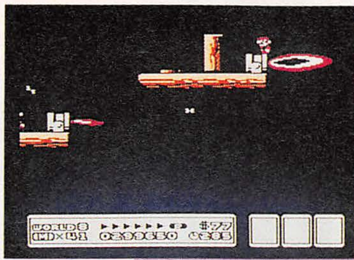
『スーパーマリオ３』の音楽は，ファミコン・ゲーム史上に残る秀作であるとボクは思う。その独特の世界を感じさせる雰囲気，センスもさることながら，何と言ってもスゴイのは，プログラムを工夫することによってサンプリングをファミコンで実現していることだろう。そう，あのリアルなティンパニーやバスドラムの音は，サンプリングによって鳴らされているのだ。発売直後「『スーパーマリオ３』はサンプリング用のＩＣを積んでいる」という噂が流れたりもしたが，決してそんなことはないと宮本氏はキッパリと否定してくれた。

## ディテール＆難易度設定の妙

以上のように，『スーパーマリオ３』には他のゲームよりもワンランク上であると思われる点が数か所にわたって見られる。が，トータル的に考えると，やはり細部までキチンと設定されているのが人気の最大の秘密だと言えそうだ。任天堂のエキスパートたちが５人がかりで作ったという綿密なマップ構成，それぞれにゲーム性をあげるという意味でしっかりとした存在理由がある敵キャラたちは，心憎いほどにプレイヤーのヤル気をそそってくれる。

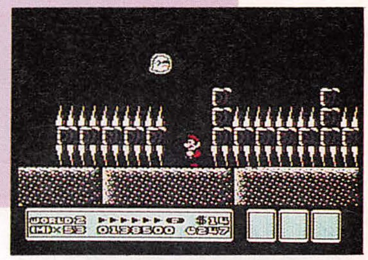
また，じつに絶妙な難易度設定も決して見逃してはならない。はじめてボクがこのゲームをプレイしたとき，「ゲーッ，こんな面もう二度と消せるかよお！」とクリアした瞬間に思った面がいくつもあった。ところが，いざ２度目にプレイしてみると，不思議なことにどの面も思ったほど苦労せずにクリアすることができてしまう。まあ，マップを覚えているかどうかによる部分が大きいとは言え，このへんは本当にうまいなと思った。自分自身が『スーパーマリオ３』というゲームから経験値をもらい，かなり速いスピードでレベルアップしていくのが目に見えてわかるのだ。

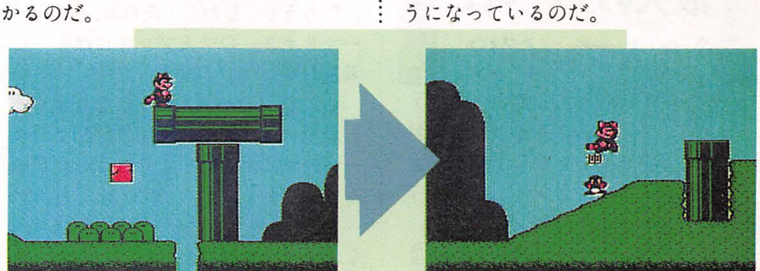
それに，うまくなったらなったで，今度はプレイに芸術性を追求することができる。同じ難所でも，いかにタイムロスを少なく，華麗にクリアできるか――そんなことを考えながら，面によってはノンストップ・クリアなんてのをめざしてみるのもいいかもしれない。実際，多くの箇所で，Ⓑボタンを押してダッシュしながらジャンプすると，ドンピシャリのタイミングでクリボーetcを踏みつぶすことができるようになっているのだ。



▲『スーパーマリオ３』の中でも最難関という声が高い，ワールド８の飛行船ステージ。足場が不安定なうえに高速スクロールまでしてしまうから始末が悪い。どうしてもクリアできない人はⓅを使うのも手かも

▼個性的な動きをする敵キャラたちの中で，特にアイデア性を感じさせてくれたのが，このテレサ。マリオが背中を向けたときだけ，ジリジリと接近してくるのだ。こうした設定ひとつひとつがイイ味をだしている





▲たとえばワールド１－２のＴ字型土管の上から，Ⓑダッシュで助走をつけてボーンと大ジャンプすると，こんなカンジで見事にパタクリボーを踏んづけることができる。腕に自信のある人は，友達と１エリアのクリアにかかる最短時間を競ってみよう（強制スクロール面でやるとオマヌケだけど）。また，ノンストップ・クリアのプレイをビデオに録って，自分で『スーパーマリオ３完璧攻略ビデオ』を作ってみるといいかも

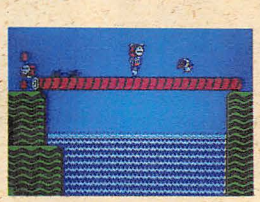


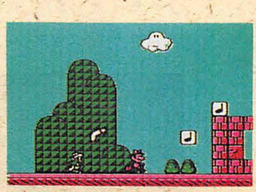
**●スーパーマリオブラザーズ２**
**（1986年６月：ファミコンディスク用）**

前作を極めた人向けに作られた，鬼のようにむずかしいパート２。高度なテクニックを連続で使わないとクリアできない地点が随所に設けられている。とは言え，根本的なシステムは前作とそれほど変わっていない。このゲームほしさにディスクシステムを買った人も多いとか。

**●夢工場ドキドキパニック**
**（1987年７月：ファミコンディスク用）**

フジテレビの一大イベント「夢工場」と提携して作られたソフト。それほどの大ヒットには至らなかったが，『スーパーマリオ３』の原型となるようなアイデアが，多数見られる。アメリカ用ファミコンNESでは，『スーパーマリオ２』というタイトルで発売されている。





**●スーパーマリオブラザーズ３**
**（1988年10月：ファミコン用）**

『スーパーマリオ』を大容量ROMでアレンジするとどうなるか，という発想で制作されたシリーズ第３弾。トータル的な完成度もさることながら，ツボを心得たニュー・アイデアを意欲的に投入していることは見逃せない。演出でもかなりの工夫が感じられる。

**●スーパーマリオブラザーズ４［仮名］**
**（1989年７月予定：スーパーファミコン用）**

来たるスーパーファミコンと同時に発売が予定されている注目の一作。あれだけのハードの性能を駆使して『スーパーマリオ』を作ったら一体どんな作品になるか，興味は尽きない。プロデューサーとしての宮本氏の手腕に期待したいところである。



こうした設定の妙がユーザーに受け入れられるまでの過程を宮本氏はつぎのようにコメントする。

「うちの作品がユーザーのみなさんにある程度支持していただけるというのは，作り手側が誠意を持って丁寧に創作活動を行なっているからだと思います。買っていただいたお客さんに『損をした』とは思わせないようにする――それが私どものポリシーですね。それと，自分の作っている作品が完成する前に，類似した内容の商品が市場に出回ったからと言って，本当にやりたかったこと(＝大元のコンセプト）を変えるようなことは絶対にしないようにしています。万一そんなことをしたら，ゲームの設定やバランスが狂ってしまうことは避けられないでしょうから」

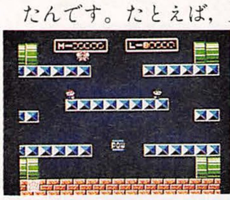
今回の取材を通じて，宮本氏はまちがいなくゲーム作りのノウハウをしっかりと把握している，日本を代表するゲーム・デザイナーのひとりであると実感させられた。

## 最大のテーマは〝2人プレイ〟!?

「『スーパーマリオ3』での一番のテーマは，2人用のプレイをいかにおもしろくするかということでした」

宮本氏のこの発言をうかがったとき，正直言ってボクは少なからず驚いた。たしかに『スーパーマリオ3』には2人用のモードがあって，マリオとルイージでかわるがわるプレイすることができるのは知っていた。たとえばマリオが1-1をクリアしたら，ルイージは1-2をプレイすることになる，という一風変わった感じの2人用モードである。しかし，宮本氏の話をうかがうまでは，このモードにさして注目したことがなかった。一体，氏はこの2人用モードで何を狙ったのか？以下がその答えである。

「私としては，この作品で〝2人で遊べるフィールド〟というのをユーザーのみなさんに提供してあげたかったんです。たとえば，上手なお兄さんと下手な妹が協力し合いながら先へ進んでいくとか，仲のいい友達同士でスコアを競い合うとかができるフィールドですね。ですから，『スーパーマリオ3』は，2人用で笛を使って好きなワールドへ行き，8ワールドのボードゲームとして遊んでもらえたらうれしいです」



◀2人プレイモードで，マリオとルイージが同じエリアでハチ合わせになると，なんと懐しの『マリオブラザーズ』がはじまるのだ（決してウソ技ではない）。宮本氏が2人プレイを重視しているのがよくわかる

### 宮本氏がオススメする『スーパーマリオ3』の正しい遊びかた

100人マリオ

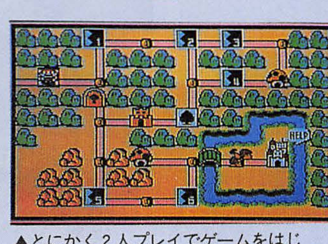


▲1-2でマリオとルイージを99人まで増やしちゃうのが得策。やりかたはもうみなさん知ってるよね？

笛①



▲1-3のゴールの裏に隠されている笛を取る。手に入れたからって，すぐに使っちゃいけないゾ



▲とにかく2人プレイでゲームをはじめよう。相手は，友人でも恋人でも家族でも，身のまわりのだれでもOKだ！

笛②



▲おつぎは砦で2本目の笛を入手。笛が2本そろったら，さっそく1本を使って，ワープステージへGO！

ワープステージ



好きなワールドへ

▲ここでもう1本の笛を使えばワールド8へ，ワールド4に入ってから使えばワールド5〜7へ行ける

なるほど，かつて名作『マリオブラザーズ』で一躍2人同時プレイゲームをメジャーにした宮本氏の，2人プレイに対する新たな挑戦とでも言うところだろうか。しかし，氏自身，『スーパーマリオ3』の2人プレイには今一つ満足していないと言う。

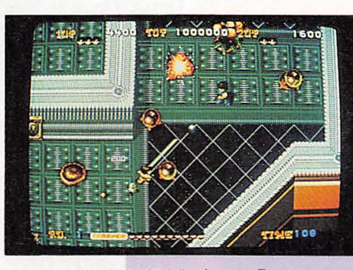
ここで，「な〜んだ，それならマリオとルイージを同時に画面にだして『スーパーマリオ』をやらせればいいじゃん！　へへっ，オレって天才だね。ゲーム・デザイナーになっちゃおうかな」などと考えた諸君がいたとしたら，それは大きな見当ちがいだ。マリオとルイージを同時に画面にだしながらの『スーパーマリオ』は成り立たない（正確に言うと，ゲームにできないことはないが，著しくゲーム性が低下してしまう）はずなのである。

具体的に説明しよう。もしも『スーパーマリオ』の2人同時プレイが実現したとする。そのときに**第1図**のような状況が生じたと考えてみてほしい。マリオは当然のごとくファイアーパックンのはく火をスクロール方向(＝右)へよけようとするが，ルイージが逆サイドにいるせいで，まったく画面がスクロールしてくれないのだ。よって，よけたつもりがあえなく弾に当たるという悲劇が起こってしまう。また，マリオが画面の右端に寄りすぎることができてしまうために，前方から出現する敵などが見にくいという難点も生じてくる。以上のようなスクロールに関する点だけでも，『スーパーマリオ』の2人同時プレイは，強制スクロールにでもしない限りまず不可能に近いのだ。



**《第1図》 2人同時プレイの場合**

とは言え，過去のゲームを思い返してみると，非強制スクロールの2人同時プレイゲームは，特にビデオゲームにおいて山ほど存在する。『エイリアンシンドローム』『怒』シリーズ，『恋のホットロック』『魔獣の王国』『カルテ



▲セガのビデオゲーム『エイリアンシンドローム』がコレ。モンスターの気持ち悪さはナイスだったけど，2人同時でプレイすると，どうしてもスクロールがうまく操れないのが気にかかった

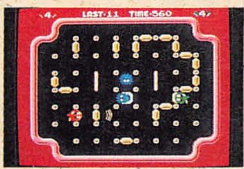
▼ファミコン初期の作品だけど，『デビルワールド』のスクロール・アイデアは絶対に見るべきものあり。この作品が宮本氏のデザインによるものだと聞いたとき，なるほどなあとボクは素直に納得してしまった



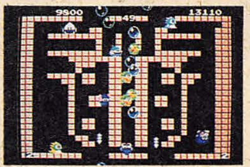
# 2人同時プレイゲームの代表作



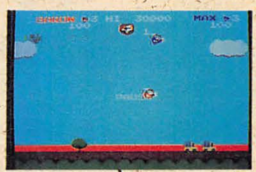
●ツインビー（コナミ）
かわいらしいキャラクターが人気を集めたコナミのシューティング・ゲーム。2機で縦・横合体すると特殊弾を発射することが可能。同社の『沙羅曼蛇』も忘れられない2人プレイ作品だ。



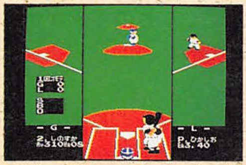
●クルクルランド（任天堂）
地味な作品ではあるが，アイデアに優れた素晴らしいゲームである。特に2人プレイでコインを取り合っているときの熱くなりかたと言ったら並じゃない。ボーナス・ステージもGOOD。



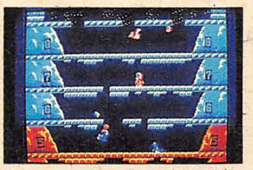
●バブルボブル（タイトー）
まさに典型的な，固定画面での2人プレイ可能キャラクター重視ゲーム。数多くのフィーチャーがプレイヤーを楽しませてくれる。一説によると，のりピーが全100面をクリアしたとか。



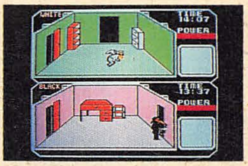
●スカイキッド（ナムコ）
ファミコンナイズされたグラフィックの横スクロール・シューティング。2人プレイで相手の機体に弾を当てると，一瞬相手は無敵&操作不能になった。助け合いも殺し合いもできる。



●プロ野球ファミリースタジアム（ナムコ）
スポーツ・ゲームには，2人同時プレイのできるものが非常に多い。そのほとんどがおもしろく感じられるのは，スポーツという競技の持つ性格からか。



●アイスクライマー（任天堂）
本文中でタブーと書いた2人プレイ非強制スクロールを採用してはいるが，スクロールにおいていかれたプレイヤーは死ぬと設定することで，2人プレイのゲーム性を高めるのに成功。



●スパイvsスパイ（コトブキ）
2人プレイ作品の中でもちょっぴり毛色がちがうコレは，相手を妨害しながら自分のスパイ任務の成就をめざすというユニークなゲームだ。いかにもアメリカっぽい着想である。



●ファイナルラップ（ナムコ）
同一コース内で順位を競い合うレーシング・ゲーム。ゲーム・センターのデラックス版では，8人同時プレイもできる。一画面を二つに分割したのは，ファミコン版の苦肉の策。

ット』……ｅｔｃがそうだ。これらのゲームを複数の人数でプレイしていて，スクロールが思うようにいかずに「キッタネェー！」と叫びながらマイキャラがやられてしまった経験がだれでも一度はあるだろう。このタイプのゲームは，絶対にシステム的に無理があると断言してもいい。２人同時プレイゲームは，固定画面か強制スクロール画面で——これがボクの自論である。

余談ではあるが，２人同時プレイゲームでそのスクロールに感動させられたものに，同じ宮本氏作の『デビルワールド』があった。画面上部にいる悪魔が指示した方向へとスクロールが刻一刻と変わっていくというシステムであったこのゲーム，２人プレイである理由付けがあまり感じられなかったところに弱点もあったが，ことスクロール変化のアイデアに関しては今の時代でもなお秀逸である。

## 任天堂トップ・デザイナーのつぎなる目標は?

さて，いつもならこのへんで，「だけど不満な点はやっぱりある」というフレーズと共にいくつかの改良してほしい点を述べているわけだけど，今回は残念ながら（？）そうしたところがほとんど見つからない。

しいて挙げるなら，前２作をプレイしていない人にはちょっとむずかしいかもしれないということと，ボリュームがありすぎるあまりワープを使わずにクリアしようとすると数時間もかかってしまうということぐらいだろうか。まあとにかく，それぐらいしか指摘できない良くできたソフトなのだ。

そのスーパーソフトをプロデュースした宮本氏が今後どのようなソフトを作ろうとしているのか？——これはゲームファンにとっては非常に興味深いところである。インタビューのラストに，抽象的ではあるが，その解答を聞くことができた。

「私は今まで，どちらかというとゲームの演出部分を担当していました。これからももちろんそれは続けていくつもりですが，時期を見はからってゲームのシステム設計なんていうのも手がけてみたいですね」

システム設計——サラリと言い切られたものの，これに対してはかなりの覚悟をされているようであった。なにしろ，最近のゲームのほとんどはシステムを設計したものではなくアレンジしたものであるということを，氏自身，十分すぎるくらいに把握されているはずだからだ。無から有を創りあげるための努力は，それこそボクらプレイヤーの立場からは想像もつかないようなものであるにちがいない。

宮本氏のめざす新たなゲーム・システムとはどのようなものなのか？具体的にお話をうかがってみた。

「世間には，小説を書いたり映画を作ったりしている，たくさんの才能あるクリエイターのかたがたがいらっしゃいます。その人たちが気軽にゲームの制作に携われるようなゲーム・システム，もしくはフィールドが作れたら……。ゲーム以外の分野で活躍しているクリエイターたちへの窓口を作ることが私の夢ですね」

たしかに，今の状況では，ある程度ゲームを知っている人でなければ，まずおもしろいゲームは作れないだろう。過去の例がそれをイヤと言うほど証明してくれている。しかし，もしも何らかの援助（ツール的な物）によってそれが可能になったなら，ゲームの世界は今まで以上に限りない可能性をボクらの前に示してくれるはずである。

近々発表になる，ファミスタ通で知られる糸井重里氏とコンビを組んで制作したＲＰＧについて，宮本氏はひとことだけコメントする。「期待していてください」

1989年——どうやらスーパーファミコンばかりでなく，任天堂のソフト開発部も確実に熱くなりそうだ。




チャレンジ！ロールプレイングゲーム

# ティル・ナ・ノーグII

システムソフト

対応機種：PC-9801シリーズ

価　格：9,800円

Written by 手塚一郎

世界に誇れる唯一の国産パソコンRPG『ティル・ナ・ノーグ』。その続編にして完結編――『ティル・ナ・ノーグII』が発売されます。

Iでもお馴染みの「シナリオ・ジェネレータ」に加えて，プレイヤーのゲーム進行に合わせたイベント供給など，さらに斬新なシステムを導入。遊ぶ側の対応によって幅広い展開が楽しめそうです。

他にも，Iではほとんど聞くことのできなかった会話が増え，キャラクターたちの「人間らしさ」が一段と強調されています。

それではこれより5ページ，存分にお楽しみください。『ティル・ナ・ノーグII』です。

## IからIIへ……

『ティル・ナ・ノーグII』を語る前には，まず『ティル・ナ・ノーグI』について説明しなければならない（以下それぞれをI，IIと略す）。

Iは，UNIXの端末で生まれた傑作RPG『ローグ』の流れを受け継いでいる。このローグというゲームは，プレイするたびにマップが変わる「マップ・ジェネレータ」を内蔵した画期的なテキストRPGである。

「イェンダーの魔除け」を手に入れて，無事に地上へともどってくればいいのだが，これを入手しないともどってくることはできない。つまり，行きっ放しのゲームなのだ。それだけに無益な戦闘は死につながり，戦略的な戦闘および探索が必要となる。

こういった非リアルタイムのアクション・ゲーム的な要素を持つローグを俗にいうパソコンRPG流にアレンジを施したのがIであるわけだ。

ティル・ナ・ノーグには，メーカーが意図したシナリオが存在しない。プレイヤーは遊ぶ前に「シナリオ・メイキング」なるものを行なわなければならないのだ。単純計算で100億とおりのシナリオが創られるティル・ナ・ノーグでは，どんなものが生成されるかすらもわからない。いや，わからないからこそ楽しいのだ。

加えて，ティル・ナ・ノーグでは他のパソコンRPGよりも，「キャラクターの人間らしさ」が前面に押しだされている。キャラクターというものを，目的達成の道具から「仲間」の域まで高めたパソコンRPGは，このゲームを除いて他に存在しない。勝手にパーティに参入したり，また抜けてしまったり，たかがパソコン・ゲームなどとナメてかかると，彼らのふるまいに驚かされるのだ。

残念なのは，Iにおけるシナリオのどれもが似かよっているという点。だから，何十，何百と生成されるシナリオの個々に他のパソコンRPG並のクオリティを望むとしたら，失望は禁じえないであろう。しかし，それではIがつまらないかというと，実はそうではない。いや，おもしろいのだ。

たとえば，最近パソコンにおける「アニメ処理」が盛んになってきたが，それは元のアニメと比べて遜色ないか？　誰もが首を横に振るだろう。それと同じことなのだ。

ゲームに合った楽しみかたを否定するならば，それは制作者の意図を無にすることに近い（等しいとは言わない）。

それでは，Iの楽しみとは何か？　ぼくは「キャラクターとのつきあいかた」にあると思う。シナリオによって登場する仲間たちが微妙に変化することを楽しむのだ。命令はできても，操作はできない彼ら――。楽しいではないか。

さて，IIではこれらの点を踏まえた上で，さらにパソコンRPG的な方向へのアレンジが加えられている。

まずはシナリオ・メイキングから。

## ティル・ナ・ノーグの正しい遊びかた!?

シナリオを解く。仲間と戯れる―。実は，他にも楽しみかたがあるのだ。キャラクターの成長がそれだ。レベルを20から21にあげるのは大変だけど，それがすめば，ティル・ナ・ノーグはもう一つの顔（？）を見せてくれるのだった……。ぼくのキャラクターはレベル89（ヒマ人！）。つぎの5枚の写真を見てほしい。笑えるぜっ！



▲レベル21以上になって「警報の罠」を踏むと――でるでる！ワケのわからない敵キャラたち。すごく強いのだっ！



▲こちらも妙な敵キャラ。レベルは百の位が見えないので注意が必要。大体がレベル200以上だ。体力も同じだよ

## シナリオ・メイキング

Iのシナリオ・メイキングでは，タイトル・ロゴの上で小妖精(しょうようせい)が羽をパタパタさせていただけだったが，IIでは視覚的に，もっと楽しませてくれる。何と，作製しているマップを次々と表示してくれるのだ。これを覚えておけば楽に解ける（わけない）。



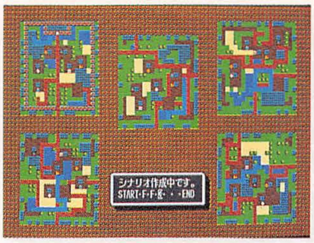

▲四つのマップが決定すると，今度はそれを混ぜる作業に移る。真ん中は，その配分を決めているところだ

それから，IIではIの完結シナリオ（"END"が表示されているヤツ）を組み込むことが可能だ。つまり，クリアしたストーリー，マップ，そしてキャラクターを（そのままではないが）コンバートできるわけ。それも三つまで，である。

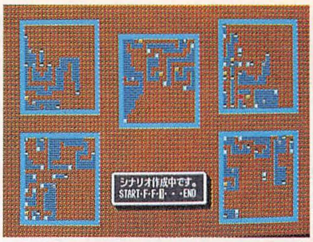
IIは四つの世界が混ざりあって作られた一つの世界なので，なるほどと納得してしまう。Iでいっしょに冒険した仲間が酒場とかでキミに声をかけてきたとしたら……。考えてみただけでもワクワクしてしまうよね。




▲配分が終了するとキミの冒険する世界が描き込まれる。白い線は結界を示し，ある手段を使わないと抜けられない




▲つぎはマップの設定。まずは街のグラフィックだ。IIでは文字だけではなく，実際に歩きまわることができるんだ




▲最後はダンジョンや塔の迷路を作る。オレは，そんなもの見たくない／という人は目を閉じて待っていなさい

## そしてシナリオ完成だ!!




◀シナリオが完成したら早速ゲームをスタートしよう。壁画だかタペストリーだかわからないけど雰囲気が実にいい。できれば導入部のストーリーにも凝ってほしかったんだけどねぇ。残念／

シナリオが完成すると，Iとはちがい今度は壁画（？）風のグラフィックと共にストーリーが表示される。

惜(お)しいのは，前作ほどのバリエーションがないこと。ただ単に「世界の危機がせまっている」では，気合いの入りかたが少々甘くなってしまう。実に残念である。

さて，ゲームがスタートすると，キミは街の前に立っている。Iとはちがい，ゲーム展開は「成長」に重点を置かれていないので，まずは仲間と集(つど)い情報を集めてからのほうがいいだろう。

余談だが（そうでもない？）キャラクターのレベルは20（！）からはじまる。コンバートしていれば別だけどね。



▲街にはさまざまな施設がある。昼にしか営業していない店もある



◀夜になったら盛り場へ行こう。まずは仲間を集めるべしっ！



▲アウルベアーは，なかなかのカモ。魅了の呪文を定期的に唱えていれば安心だね。体力は60000ぐらいかな？



▲アウルベアーを2匹倒したときの経験値。写真が小さくて見えないかもしれないけど，これはスゴイぞっ／



▲これが主人公のパラメータだ。攻撃力が楽に1000を越えている。ちなみにレベルは最高が255で，つぎは0になるよ

## 冒険は街から

Iでは文章のみの表示しかなかったが，IIには街のグラフィックが入った。なぜ？単に面倒くさくなっただけではないの？いやいや，実は街を使ったイベントのためなのだ。まあ，とにかく街の施設についての説明をしていこう。

**■よろず屋**

武器，防具，巻物，その他アイテムを扱う。昼間しか営業していない。

**■医療所**

何のためにあるのでしょう？街を歩いても体力回復は可能なんだってば。

**■ダーナの神殿**

巻物の封印を解いてくれる場所。少しだけ情報をくれるのだっ！

**■占い師の家**

うさん臭い。それに対するキャラクターのリアクションも，うさん臭い。

**■盛り場**

仲間を加えたり，はずしたりは普通ここで行なう。ルーレットでも遊べる。

**■宿屋**

文字どおりの宿屋。ただそれだけ。主人が少し話してくれるぞ。

**■お城**

3キャラ分しかない狭い城。お姫さまは，ここにいることが多い。

と，こんな具合かな。全体的に見ると，キャラクターたちの会話がかなり増えている。これはこれでいいのだけど，ぼくは少々不満である。饒舌すぎるのだ。

キャラクターは，おしゃべり。こういう公式が頭の中にあると，意外な場所での会話が新鮮味を失ってしまうと思う。それから，その内容が軽すぎるのだ。狙っているのがミエミエ。少しきつい言いかたをするならば，雰囲気を壊してしまっている，というところか。



▲占い師は写真のように重要なことを教えてくれることもあるけれど，普通はボケたことしか言わない。このヤロー！



▲盛り場では「スクエア・ルーレット」なるもので遊ぶこともできる。が，実のところ，あまりおもしろくない

最近のパソコン・ゲームの傾向として「物量作戦」があるが，何であれ多ければいいのか？ちがうよね。

広いマップ，多い敵キャラ，そしてアイテム——。これだけでおもしろいゲームが創れるのなら苦労はない。量の多さは，時として肝心のゲーム内容をぼやけさせてしまう危険すらあるのだから……。どうでしょうか？

## 仲間も魅力的

ティル・ナ・ノーグのすばらしい点は個性的なキャラクターの多さである。IIではオリジナルの種族が増えているようだ。ただし，プレイヤーの潜在意識に訴えかける要素がマイナス面で働く危険性もあると思うのだが……。





















イラスト：高島早紀

## 戦闘モードも変化

ティル・ナ・ノーグの戦闘モードは画期的である。何と「ターン」の概念がないのだ。つまり，素早いキャラはつぎの行動の順番が早くまわってくるが，トロいヤツはやっぱりトロいことになる。IIの戦闘モードは，Iのそれに前後左右の移動が加わった。が，ぼくはIの不自由なほうが好き！不自由であるがゆえのゲーム性は，やはり捨てがたい。まぁ，戦闘フィールドに障害物が存在するようになったので，しかたないといえばそうなのだが……戦略面での弱さがでてしまったのでは？



▲戦闘モードのマップは，自分のキャラクターのいた場所によって変化する。戦うのもいいけど，逃げるのも大切！



▲地下では，こんな感じ。ハシゴの近くで戦闘になると，ちゃんとハシゴが表示されたりするのがなかなか笑える

## 洞窟，塔，そして……

さてさて，仲間を集めたら早速冒険へ旅立とう。IIのマップはIとはちがって，かなりの移動制限がある。冒頭で四つの世界が混じりあったと書いたが単に混ざったのではなく，それぞれの世界のパーツは結界に囲まれていて孤立している。だから結界を越えるにはストーンヘンジのワープを使うとか，洞窟内のワープなどに頼ることになる。ズバリ書くと，展開は一本道だ。でも，ぼくはダメだと思わない。先にも書いたように自由はゲーム性を失わせる危険があるからだ。

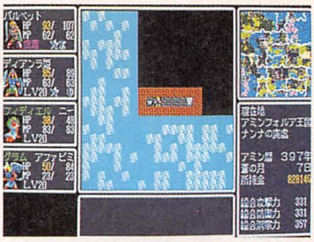
RPGは自由で，何でも可能なゲームだというバカげた考えは捨ててほしい。何をしてもいいのなら，それはすでにRPGではないのだから……。

話をもどす。一本道ということはストーリー，その他に凝りやすい。プレイヤーの行動が予想できるのだから当然である。IIではIで弱かったイベント面で力を入れているのだ（くわしいことはつぎのページね）。

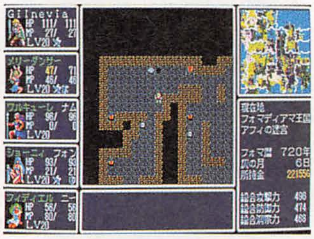
結界だらけのこの世界。わかりやすく書くならば，小さな島が数多くあるゲームという感じか。また，小さな区切りが多く存在することは，プレイヤー側に達成感を与えやすくなるというメリットにもつながる。だらだらとした展開がない点がIIの魅力だろう。



▲クリーム色っぽい線が結界だ。これに囲まれた世界は，どれも小さい。隅々まで歩きまわってみるのがいいだろう



▲塔に入ると画面はそれらしくなる。周囲の青空が目にまぶしい（？）。夜になると当然のことながら暗くなるぞ



▲こちらはダンジョン。ワープゾーンを見つけたら入ってみよう。ちがう世界の迷宮へワープできる(かもしれない)ぜ！



▲ダンジョンは宝箱がいっぱい♥　でも罠だってあるんだぜ。宝箱に化けていたのは「キラー・ボックス」。何てヤツだ！

一つの世界には街が一つ，ダンジョン（塔などを含む）が一つ。これが一般的なようだ。シナリオの本当の目的は，ゲームを進めていくうちに，少しずつ見えてくるはずだ。

## Iのキャラを組み込む

IIではIのキャラクターおよびマップの一部をコンバートすることできる。ここでは，それによってシナリオがどのように変化するのかを書いてみたい。

まず，組み込むためには完結したシナリオ――つまり，エンディング後にセーブしたシナリオ――が必要だ。同じものをいくつも組み込めないので，複数（三つまで）組み込みたい人は別のものを用意すること。用意すれば，あとは簡単。画面の指示に従ってディスクの入れ替えを行なうだけだ。

さて，組み込みのメリットは何といっても愛着のあるキャラクターたちが新しい世界でゴリゴリと活躍してくれることだ。また，複数を組み込むと，主人公がそれを同数でてきたりする。もちろん彼らをパーティに加えるかどうかで後の展開が変わったりなど，IIのみでは味わえないイベントが楽しめるのだ。IIをプレイするのなら，Iを解いてから――。そう断言しよう（IIのみでも楽しいけど……）。



▲シナリオによっては最初からパーティを組んでいたりする。何が起きるか想像もつかないのが，このゲームの魅力ね

ぼくが体験した組み込みのイベント（？）を，ここで一つ紹介したい。掲載した写真を見てもらえればわかるように，最初からパーティを組んでいた。主人公が重婚（！）しているシナリオ（ラナンシーをパーティに入れるとこうなる）を使うと，たまに起きる現象だ。パーティは酒場で組んだりするもの――そんな考えが頭にあればあるほど驚かされる。

ベーマガ編集部では他にもMUNEPI月が，ティル・ナ・ノーグIIに燃えており，いろいろとおもしろい話を聞いたが，ここではスペースの関係上省く。彼は月刊マイコン（毎月18日発売ね）のほうでレビューするそうなので，そちらも読んでみてほしい。

おっと，書き忘れるところだった。キャラクターのレベルは組み込みだと少し得をする（こともある）。ぼくのレベル89のキャラクターはレベルが22からはじまった。うーん，ほんとに少しだけしか得をしないねえ。



▲神殿での会話。神々の失われた武器を捜して来いとのこと。さてさて，どこに隠されているんでしょうか？？？？



▲色香に狂ってはいかん――。ああ，何て大ボケの占い師でしょ。もっとマシな占いをしてくださいよぉ。ねぇ

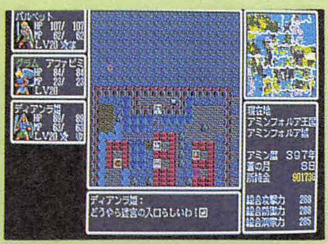
## ティルIIのウリは数々のイベントなのだ!!

ここまで，ザッとティル・ナ・ノーグIIの内容を見てきたが，どう感じたかな？　注目された割には，あまりスゴイと思える要素が少ないように感じた人もいるだろう。それもそのはず。ティルIIの最大のウリである「イベント」をこれから紹介するのだからね。

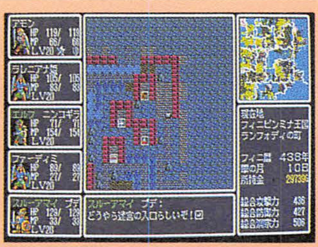
ドラクエのように見た感じの派手さこそないけれど，実に良くできている。ここを読むと，キミもティル・ナ・ノーグがプレイしたくなるんじゃないかな？　ここで紹介するのは，ほんの一部なので，もし他にもおもしろいイベントを見つけたらベーマガ編集部「ティルII」係までレポートしてほしい。



▲10000ゴールドを払って城を買ってしまった（!）。どうしてかは知らないけど経験値ももらえてしまった……



▲何とっ!城の中に地下への入り口が!外のフィールドでダンジョンが見つからない人は街の中を捜すのがいいだろう



▲これも街の中にダンジョンがあるタイプ。バリエーションは多くて，酒場の中で見つかったりもする



▲お城でお姫さまを仲間にしたり，または別の形でお城に連れていったりすると彼女は，ちょっと待っててと言って……



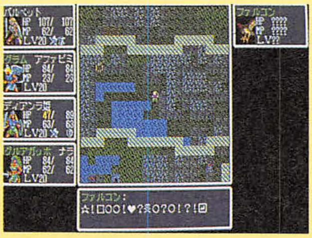
▲左側のグラフィックに注目ね。そう，お姫さまは冒険の準備を整えて，さらに着替えまでしてきたのであった（笑）



▲森を歩いているとピスキーに会った。話によると「タチジャコー草の根」がほしいらしい。さて，どこにあるのやら



▲これは感動のイベントだ。4匹のデーヴからペリを助けなければならない。相手が強いんだ，これが……



▲動物を仲間にできそうなのだが，言葉が通じない。何かアイテムとかが必要なのだろうか？　それとも……

### 最後に……

と，これで『ティル・ナ・ノーグII』の紹介は終わり。少しでも，このゲームの魅力が読者のみんなに伝わればいいなぁ。

ぼくはティル・ナ・ノーグというゲームに誰にも負けないほどの思い入れを持っている。言いかたを変えるならば，理想のパソコンRPGにかなり近いのだ（とは言っても不満はあるが）。だから，IIが発売されると知ったとき，嬉しくもあり，悲しくもあった。

パソコン・ゲームに限らず，続編というものはIのコンセプトを「売れ線」を狙うばかりに歪めてしまうことが多い。すべての点において前作をパワーアップさせねばならないという考えがあるからなのだろう。

そして，結局はIを越えられずに終わる——。

ティル・ナ・ノーグIIでは，どうなのだろう？　人によって評価はちがうと思うが，ぼくは良くもあり，また悪くもありと感じる。こう書いてしまっていいのかわからないが，Iのすばらしい点が今ひとつで，逆にその他の部分は格段に向上している。

もしも，このゲームが『ティル・ナ・ノーグ』の続編でないのなら——。多分，ぼくはベタボメしていたかもしれないだろう……。



チャレンジ！アドベンチャーゲーム

# サイ・オ・ブレード

S.F. ANIMATION ADVENTURE

# PSY-O-BLADE

■T&Eソフト
■対応機種：PC-88SRシリーズ他
■価　格：8,800円

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。今月はT＆Eソフトの『PSY・O・BLADE』を紹介しましょう。ところでみなさんは，T&Eソフトが昔アドベンチャー・ゲームを作っていたのは知っていますよね。そう,『スターアーサー伝説・3部作』のことです。当時としては，完成度が高いうえ，ストーリー性のあるAVGの先がけとして注目された作品です。

そして，5年たった今，T&EがあらたにAVGが，この『サイ・オ・ブレード』なのです。全画面の部分アニメーションや画面サイズがシーンによって変わるなどのさまざまな新しい手法を組み込んで，プレイヤーを視覚的にも楽しませてくれます。

SFを題材としたストーリーならではのメカニカルなグラフィックと世界観を完璧にあわせ持っています。

## The Story Of PSY.O.BLADE

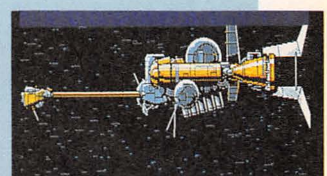


21世紀後半……恒星間有人探査機「セプテミウス2」は全世界の注目を浴びてエウロパ基地を後にした。目的地のへびつかい座バーナード星系への往復は約28年。先発の無人探査機「セプテミウス1」を追い越し再び太陽系にもどってくる予定である。

A.D.2101年，ついに人類は太陽系外の地に降りたった。そして「セプテミウス2」は順調に任務を消化し，帰途についた。しかし，減速期に入って247日目に異変が起きた。メインコンピュータ「ラクーン」の不可解なメッセージを最後に通信は途絶え，航路を除々に外れていったのである。

「セプテミウス2」の乗組員の安否が気遣われる中，宇宙省は8名のスタッフを乗せた救命艇「キャサワリー」を派遣した。





時を同じくして「ラクーン」の設計者シュルツ博士が失そうした。

ニューロ・コンピュータの最高権威である博士は，厳戒の研究所から，なぜかコツゼンと姿を消したのである。

航宙士キースは「セプテミウス2」の異変のナゾを解くことができるか？

地上で，工作員ヒューイは無事にシュルツ博士を救出できるか？

遥か宇宙で，そして地球で，ストーリーは，意外な展開をみせる。

## えっ！今までのAVGとどこがちがうかって!?

最近は再びAVGの人気が高まってきました。AVGの新作も数が多くなり，ファンである僕としてはうれしい悲鳴をあげています。でも，よく考えてみてください。数が多くなるということは，同じような物が何本かでてくる可能性が高くなるということなのです。

さて，ではこの『サイ・オ・ブレード』はどうなのか？ということになりますね。ズバリ，このソフトは今までにないアイデアに満ちています。

まず，最初にあげた全画面の部分アニメーション，場面にあわせたグラフィック画面のサイズの変化。そして，入力機器としてキーボードの他にマウスが使えるということです。「なんだ！今どきAVGでマウスを使うなんて普通だぜ!!」と思う人もいるでしょう。あまい!!マウスで画面のどこかにウインドウを開いて，その中にあるコマンドを（またはアイコンを）クリックして実行する…なーんてことは『サイ・オ・ブレード』ではないのです。

このゲームでは，まずカーソルを何かしたい目的の物のところまで持っていき，クリックする。そして，この物に対して「見る」以外のコマンドが考えられる場合に（たとえば，ドアなんかの場合は「開ける」や「閉める」などのコマンド），コマンド・ウインドウが開くのです（考えられない場合は「見る」が実行されます）。これにより，今までよりもスピーディなゲーム展開が楽しめます。

キーボードの場合も，テンキーでカーソルを動かして，リターン・キーで実行するというキー操作でマウスと同様に進めていきます。

ただし，この入力方式を導入したことにより，クリックする目的の物がわからないのでゲーム解法のためのフラグが立たず行き詰まってしまう，というような事態が考えられるので完璧な方法とはいえませんね。

また，アニメーションのほうも，今までのアニメーションAVGよりもよく動き，映画を見ているかのような気分にさせてくれます。今までのものは画

面を〝切り替えている〟という感じがありました。でも，『サイ・オ・ブレード』は実にスムーズです。

## これは何でしょう!?

たいしたことではありません。付属のメロディ・モジュールのことなんですよ。広告などで「これがないとゲームが解けませんよ」と書いてあるあれです。どこでどう使うのかは書けませんが，本当にこれがないと解けません。大切に保管しておきましょう（勘の良い人なら，ゲーム序盤で使いかたがわかる）。

それにしても，ゲームを解くために深くかかわっていて，しかもゲーム中で登場する物を実際に付属させるとは…さすがT&Eだ!!



▲これがメロディ・モジュールだ

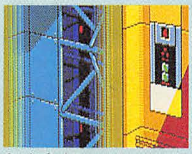
## 宇宙編
### まずは歩きまわるのだ！



セプテミウス2の乗組員である「アーサー・ドナン」と「ジーン・ドナン」を6階のカプセル室で発見！2人は，コールド・スリープ状態に入っていたのだ。心配そうに彼等を見るキャサワリー・スタッフの面々がイイ味をだしている。



これが船外から見えたセプテミウス2にあったキレツ。なぜ，こんなキレツが入ったかを調べるのもキャサワリーの仕事だ。関係ないけど，私はキテレツ大百科とダーティペアのファンなのだ。みんなはどうかな？



エレベータ前。セプテミウス2内には二つのエレベータがあり，これによって各階を移動するんだ。おっと，エレベータが来たようだ。エレベータが他の階に行っていた場合は，実際にしばらく待たなければいけないところがリアル。

### 8F



ここが，セプテミウス2のメイン・コクピット。セプテミウス2のすべての情報が，ここに集まるはずなのだが…どうしたわけか3階より下の情報がわからないらしい。そういえば，エレベータは二つとも4階より下へ行けなかったなあ。

### 7F



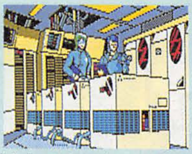
格納庫前。横のスイッチを押してもドアが開かない！それもそのはず格納庫は8階のコクピットからロックされているんだ。汚染されてるかもしれないからだ。こういったところが隠れる場所としては絶好の場所といえる。

### 6F

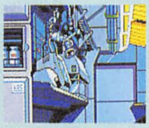


カプセル室。ここに，ジーン・ドナンとアーサー・ドナンがコールド・スリープ状態になっていたんだ。現在キャサワリー・スタッフであるDr. ジミー柴垣が蘇生に全力をつくしている。彼等が意識をとりもどしたら，何かわかるかもしれない…。

### 5F



資料室。緑の髪の女性がフェミニンさん。マークといっしょに持ち帰る資料の選択をしているそうだ。彼女とは，たくさん話をしておこう。女性との付き合いかたを教えてくれるかも…。



実験室。ここで，ある物の存在に気がついておかないと後で困ることに…（その前にフラグが立たない!?）。未来の実験室には，標本やアルコールづけのニワトリなんかはないようだ。

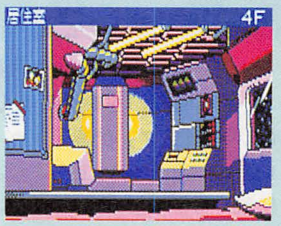


コンピュータ室。現在，ソフィアがセプテミウス2のメイン・コンピュータの「ラクーン」に必死にアクセスしているところ。でも，まったくこちらの入力を受けつけない。どうやら自分で心をとざしてしまったようだ。どうしてこんなことが…。

### 4F



第1エアロック前。ここから，キャサワリーへと行くことができる。キャサワリーへは何回か行くことになるはずだから，しっかりと場所を確認しておこうね。それにしても，似たような画面が多いのは気のせいかな？




ここが，ジーンとアーサーがコールド・スリープに入る直前まで使っていたと思われる居住室。壁には，2人の写真とトレーニングの内容を書いた紙があるぞ。少し読んでみると「腹筋100回etc」と…人間，体が資本だということをあらためて感じた私であった。

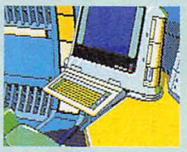


左がアーサーで，右がジーン。実に幸福そうな2人だ。人類初の太陽系外の地へ行った彼等に，もしものことがなくて本当によかった。それにしても2人とも美男，美女で本当に似合いの夫婦だ。

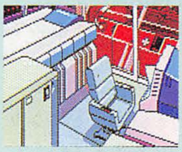
### キャサワリー内



ここがキース達が乗っていたキャサワリーのコクピットだ。セプテミウス2のコクピットと比べると印象がかなりちがう。でも，僕としてはセプテミウス2のほうが映画「エイリアン」の宇宙船っぽくて好きだけどなー。



コンピュータ室みたいなここは，第1ブロック。ある人から頼まれた光ディスクは，ここにあるのかな？あれっコンピュータが作動しないぞ!?どうしてなんだろう。



医務室的な役割のここは第2ブロック。ここにも後で来ることになるからね。Dr. のジミー柴垣氏は，ここで仕事をいつもしていたようだ。Dr. に自分の部屋があって，なんでソフィア達に自分の部屋がないんだー!!



セプテミウス内を調査していると，ロバートから召集の連絡が入った。船外へ調査にでたマイケルに何かあったらしいのだ。船内へ帰ってきたマイケルは意識不明となってしまう。そこへフェミニンの不吉な言葉,「もっとよくないことが，起こりそうだわ」



# 地上編

## ヒューイは博士を救出することができるか!?



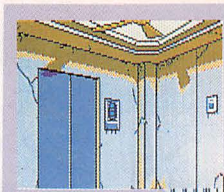
さっそうとサウスハチェット島に上陸したヒューイ。ガケを登ってきたくせに「これしきのことで疲れるとは」と言うあたりは，さすが工作員とほめるところがある。ＢＧＭがクラシックの曲をアレンジしたところがやけにマッチしていてGood!

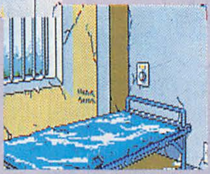


14か月前からここに潜入している工作員のルイスとの会合場所へとやってきた。時間よりやや早く来すぎてしまったようだ。タバコでもすうか……。小，中，高校生の諸君!!タバコは20才からだ!!(Ⓒ仮面ノリダー)

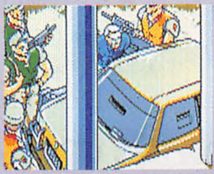


ルイスと会えたのもつかの間，敵に発見されてしまった！　どうやら軍部へ連れて行かれるようだ。くそっ！このまま，博士を救出できずに殺されてしまうのか!?そんなのいやだー!!





連れてこられたのはせまい部屋。くそっ！なんとかして外へでないことには…。窓があるぞ！ここからなんとか…壁には「ゴンダーとイノシシは名コンビ」って書いてあるし!!



窓から外を見ると…シュルツ博士が！こんなに身近にいたのに，オレとしたことがヘマをしたおかげで……。それにしても，博士はどこに連れて行かれるのだろう。島の外へ連れて行かれたら救出は不可能だぞ。





と，そこへ兵士達がやってきた。どうやら尋問の番がきたようだ。尋問室で電気イスに座らせられて質問を受けるヒューイ。そのあまりの苦痛に質問に答えざるえない状態になってしまう。



なんとか脱出に成功！ さあてと，ここからが問題だ。まず，見張りの兵士をどうにかしないと身動きがとれない。簡単なので，そう時間はかからないと思うヨ。まずは，よくまわりを見てみよう。道がひらけてくるハズだ。



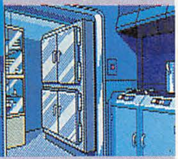
うわ！いきなりシャワー・シーンですか!?と美しい姿に見とれていると大切な物を見落としてしまうぞ。ここでは，大切な○○が手に入るんだ。コレがないと行き詰まってしまうぞ。





仮眠室２様。同じ仮眠室でも入っている人によってこうもちがうというういい例だ。この２室のうちのどちらかでも，このシーンをクリアするために必要な物が手に入る。何回も言うけど，くれぐれも見落としのないようにね。





この２部屋はこのシーンクリアのためのキーポイントとなる部屋だ。いずれも最後のほうで意味をなす部屋だ。だからといって，中に入らずにゲームが進むと思ったら大マチガイ。どこにフラグが設定されているかわからないんだからぁ。

## 最後に……

今回はページ数の関係から。地上・宇宙，共に前半部しか紹介できませんでした。

おわびとしてこの後のストーリーを少しだけ…。

物語は，この後再び宇宙へもどる。マイケルの原因不明の事故によりセプテミウスに強い疑問を持つスタッフたち。セプテミウスの乗組員である，アーサー・ドナンとジーン・ドナンの蘇生を再び強く望みはじめた頃，フェミニンとマークが…！走りよるキースとソフィアの前に立つ人物…それはアーサー・ドナンの姿であった!!

ストーリーは，さらに，意外な展開を見せる。

それではみなさん，また来月誌上のどこかでお会いしましょう。

# VEIGUES TACTICAL GLADIATOR

# ヴェイグス

●ゲームアーツ
●対応機種：PC-8801SRシリーズ
●価格：7,800円
Written by ロッキー引本

『テクザー』『シルフィード』とゲーム・センターなみの迫力を持ったアクション・ゲームをリリースしてきたゲームアーツの最新作が，『ヴェイグス』というロボット・アクション！

ロボットを主人公にしたところなどは，『テクザー』と同じだが，ゲーム自体は，まるっきりちがったもの。変化にとんだ各面のスクロール・マップなど，なんと2重スクロールまでしてしまう。それに加え自機の大きさがハンパじゃないのだ。なんと，96×64ドット!! しかも，30種のアニメ・パターンを持っている。

とにかく，プレイすればするほど，おもしろさがわかってくるゲームだ。

## ヴェイグス発進!!

西暦2321年10月8日，グリニッジ標準時AM2：19，太平洋沿岸の都市は正体不明の敵に攻撃された。しかし，地球連邦の兵器には，この敵を倒せるものは存在しなかった。しかも敵は，海底1,000メートルに基地を作りあげていたのだ。

連邦軍は，撃墜(げきつい)した数少ない敵の残骸(ざんがい)から人類の物ではない技術を解明しようとした。

あの悪夢のような時から3年，連邦軍技術陣はついに質量中和システム，フィールドスキン・アーマーシステム，分子解放炉などの超技術を解明し，〝TACTICAL GLADIATOR VEIGUES〟(タクティカル グラディエーター ヴェイグス)を完成させた。

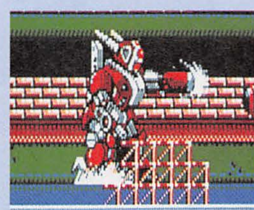
そして，西暦2324年11月11日，連邦軍最後の希望オペレーション，〝ラストラリー〟が開始される。――って感じの話が，『ヴェイグス』のプロローグだ。実を言うとこのゲームのオープニングがこの話の一部分なんだけれどネ。だから，文章を読んでもパッとしない人は，ゲームのオープニングを見るべし!?

## とにかく，キャラがデカーイ！

リードの部分でも，ふれたがとにかく，このゲームはキャラクターがデカイ。だって，プレイヤー機であるヴェイグスなんて，96×64ドットもあるんだからネ。普通のゲームでは，これくらいのサイズでデカキャラとか言っているんだから……。

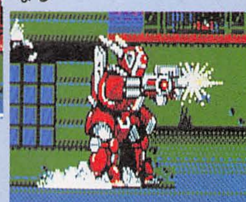
それに，デカイだけじゃない。とて

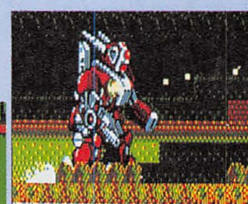
## ウェポンを使いわけよ！



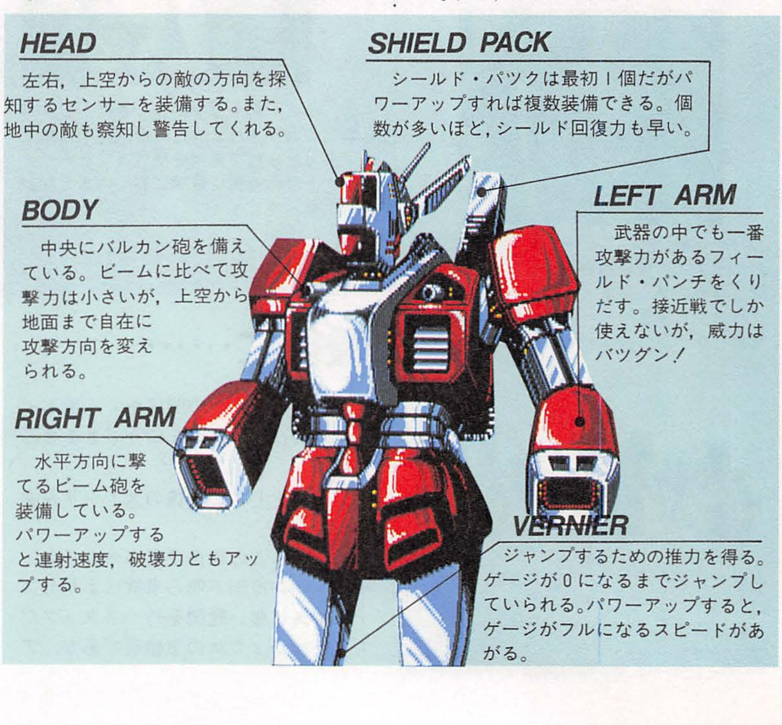
▲フィールド・パンチ。武器の中で一番の攻撃力を持つ

▼ビーム砲。はじめの内は撃つのに間があくが，パワーアップするとかなり速くなる



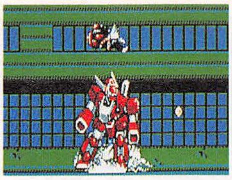


▲バルカン。左右の腕がもげても，この武器だけは使えるゾ

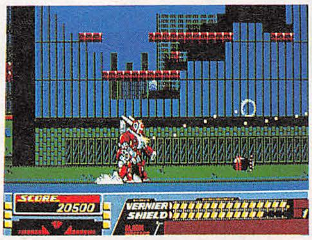


もすばやく動くのだ。たいてい，プレイヤー機がデカイとキャラが波をうったりするものなのだが……。そして，プレイヤー機にかぎっては，30種類以上のアニメーション・パターンをもっている。たとえば，ジャンプしたときに，バーニア（ジャンプ用推力）がふきだしたりするのだ。他にも，ダメージを受けるごとに，頭がふきとんだり，腕が1本ずつもげていく。これがまたリアルなんだなあ～!?

すごいのはプレイヤー機だけじゃない。敵キャラもナカナカなものだ。1匹1匹に固有処理プログラムを使い，より個性的な動きを見せてくれる。ボスキャラなどは，何段階もの攻撃をしてくる（ボスキャラの数もけっこう入っているゾ)。話によると巨大戦艦，なーんてのも出現するとか，しないとか!?

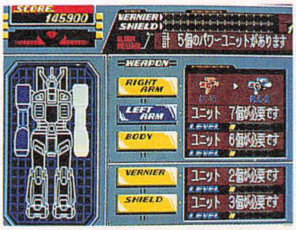


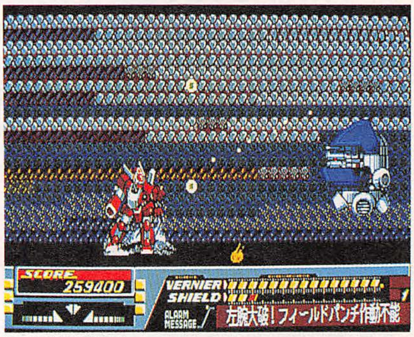
◀ヴェイグスは，このようにクルッとすばやくターンをすることができる。ターンをしている間は当たり判定がない



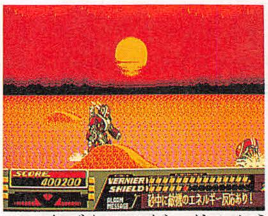

◀エリア1はバルカンとフィールド・パンチで楽勝

▼エリア終了後に，得たユニットで各パーツをパワーアップできる

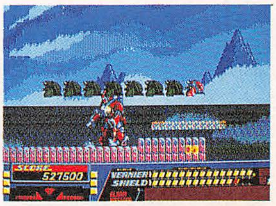



▶エリア2のボスは，このハイパー。ボスは各ミッションのエリア2，4，5に登場する




◀エリア3は砂漠地帯。地中からも敵が出現してくるゾ



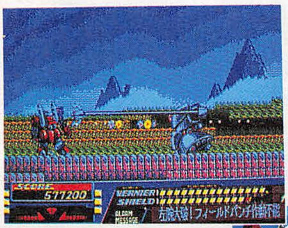

▶エリア4からは，さすがにキツイ！この敵キャラの体当たり攻撃も要注意

## 色とりどりの全15面

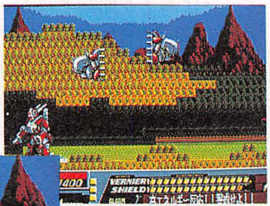
ヴェイグスには，地上戦からはじまり，洞窟戦，要塞内部戦までの3ミッションがある。1ミッションは5エリアで構成されていて，計15面ということになる。

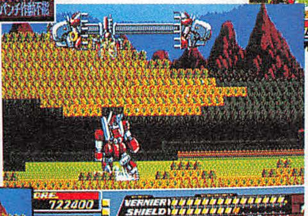
この15面というのがスゴイ!! 完全にちがうマップでフルカラー。そして，完全2重スクロールをしてしまい，遠近感をつけるためのバック・グラフィックまであるのだ。どのような背景なのか，ミッション1を紹介してみよう。エリア1から，市街地，荒れ地，砂漠，湿地，森林の5エリア，これらがそうだ。この中でボスキャラが出現するの場所は，エリア2，4，5。これは，ミッション2，3も同じだ。

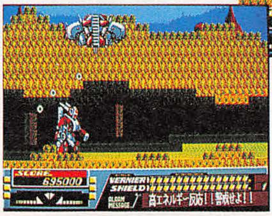
ちなみにスクロールは強制スクロールだからネ!!



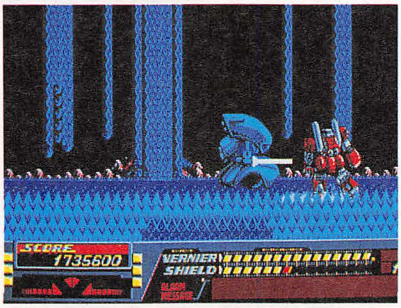

◀エリア4のボス，ケストレル。伸びてくるハンドに注意すれば楽勝






▶これがミッション1のボスキャラ，エコーボード。各パーツを破壊されながらも3段階の攻撃を仕掛けてくる




▶一気にとんで，ミッション2のボスキャラ，パンサー。強力なサーベルを装備し，体当たりしてくる

## ビジュアル・シーンはゲームにつきもの！

最近のゲームって，必ずと言っていいほど，ビジュアル・シーンがついてるよネ。もちろん，『ヴェイグス』も例外ではないんだ。それも，かなり高度なものだと思う。

アニメーションするからスゴイとか，しないとかではなく，ヴェイグスを作りあげている段階での，部品などを表示するときの演出が，とおーてっもウマイ!! さすが，ゲームアーツと言える。だって，『シルフィード』のオープニング・ビジュアルを見てびっくりしなかった人はいないはずだもの!?

演出だけでなく，グラフィックのキレイなこと，キレイなこと！ メカの質感なんかがばっちりでているんだよネーェ！

P.S. このゲームは，88VAでプレイすると，さらに真価を発揮するゾ！

# チャレンジ！X68000

Written by
川野俊充

ついに『アフターバーナー』が，姿を現しました。このコーナーで以前開発がスタートしたことを伝えてから，ずっと沈黙を守ってきたわけですが，ようやく私たちの目の前にでてきたのです。『ボスコニアン』『ファンタジーゾーン』，とそしてこの『アフターバーナー』。当分はこの電波のシューティング3作で話題は持ちきりになりそうです。

さて，今月は，この『アフターバーナー』以外におなじみのＳＰＳ開発，シャープ発売の『パックマニア』，繊細なシナリオのＡＶＧで有名なシンキングラビットより『カサブランカに愛を』，そしてボーステックより発売の『ザ・キング・オブ・シカゴ』をレポートします。



▲本邦初公開／　これがＸ68000『アフターバーナー』だだだのだ!!（久しぶりに使った）

## X68Kユーザーに緊急スクランブル！

なにはともあれ写真を見てください。これがＸ68000版『アフターバーナー』です。

いや～スゴイですね。きれいですね。開発スタートをお伝えした時点では，まだ移植が実現できるかどうかわからなかったのですが，こんなきれいな画面を見てしまうと期待せずにはいられないでしょう。

なにしろオリジナルはＣＰＵとして68000を二つとＺ80を一つというハードでばんばんスクロールさせて，回転とかも狂ったようにしてしまう（力まかせという感じだけどね）ゲームですからネ。それを68000一つだけのＸ68000で，どこまであのスピードがだせるか見物なわけです。

実際に移植するときにポイントとなるところは，つぎの点でしょう。

・当然のことながら，あのグラフィック，アルゴリズム，そしてスピードがどこまで忠実に再現できるか。

・1ボタン1トリガのアナログ・レバー＋1スロットルの入力をパソコンでどのように表現するか（しかしスタート・ボタンとフット・スイッチもあると言われている）。

・ＦＭ音源8音に1サンプリングギター（オーケストラヒット）＋サンプリングドラムス＋サンプリングによる効果音，をＡＤＰＣＭ1チャンネル＋ＦＭ音源8チャンネルでどう再現するか。

以上の3点でしょう。

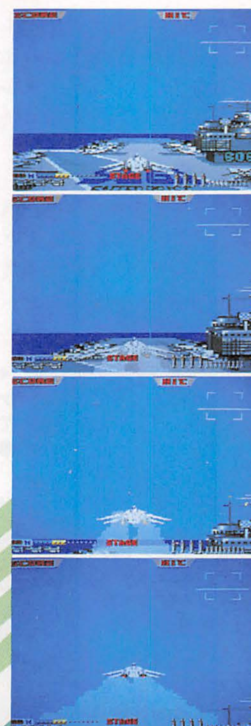
グラフィックの点ではＸ68000はかなり優れているので『源平』『ドラスピ』のときのように，そしてなによりこの写真が証明するように完璧に近い状態で移植されると思われます。スプライトが少ないものの『スペースハリアー』のときのようにスプライトをほとんど使わずにグラフィックにがんがん描いていけばあまり問題ではないでしょう（もちろんこれは理想の話ですけどね）。

そして操作系についてはマウスとキーボードとで試作バージョンは動いているとのことですが最終的な仕様は決定していないそうで，現在は研究中とのことです。

でも，なによりスゴイのは春ごろにシャープから発売になる「アナログ・ジョイスティック」に完全対応になるということです（スティックについてはこのコーナーで追ってレポートします）。ゲーム・センターでのあの微妙な操作感覚が家庭でも楽しめちゃうわけで，めでたいめでたい。

さてさて，ボクも個人的に興味があるのが音楽についてなんですけど…。

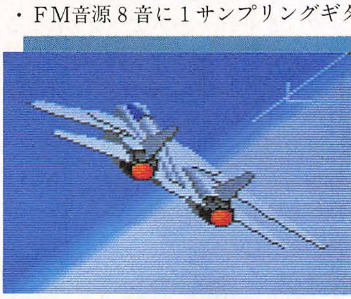
実はこれは，まだな～んにも決まっていないのです。ＡＤＰＣＭの使用などいろいろと問題がありますが，本当にな～んにも決まってません。まだまだゲームを動かすのが先というわけです。



◀見よ！　トムキャットの発進だ！

しかし，これだけは覚えておいてください。まだこの『アフターバーナー』が本当に完成するかどうかわからないということです。デンパのポリシーとしては中途半端な移植だけは絶対にしたくないということなのでしょう。

でも今までのゲーム以上の熱意をかたむけて全力投球しているとのことなので，期待はできそうですよ。



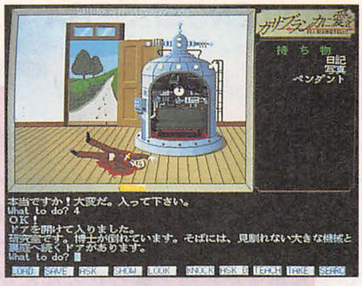
## カラー版『カサブランカに愛を』登場




シンキングラビットの名作,『カサブランカに愛を』がX68000に登場しました。このAVGはその張りめぐらされた伏線，そして見事なまでに完成されたシナリオでプレイヤーを独特の世界に引き込みます。

X68000に移植するにあたってグラフィックもカラーになり，BGMもADPCMを使った豪華なものになりました（作曲者は誰でしょうか？　調べてみてね)。

くわしいストーリーをここで解説することは避けますが，時代を越えた人間愛，そしてエンディングの幕がおろされたあとに語られるいくつものエピローグに必ずや感動するはずです。X68000ならではのスピーディな展開でプレイヤーを飽きさせることがありません。AVGとしての完成度が高いのでおススメの一作ですよ！




▲すべてはこの殺人事件からはじまりました。ドアの外から来た足跡に謎の答えがある！



◀このじいさんからは絶対に必要なアイテムを手に入れなきゃならないんだけど，方法がちょっとむずかしい。やっぱ物々交換？

## 開発急ピッチ！『パックマニア』

さて，おなじみのSPSの移植による新作が『パックマニア』です。

このゲームは「パックマン・シリーズ」でははじめての3D的な画面構成で，今までのものとは一風変わったものになっています。3D的な構成になったため，パックマンはただ逃げまわるだけでなく，ジャンプもできるようになったのです。よりスリリングなチェイスが楽しめるわけですね。






▲これはまだ開発中の画面だから敵キャラがいません。はやくプレイしてみたいですネ！

この他にもSPSからはセガの『サンダーブレード』も移植されるとのウワサなので『パックマニア』同様に期待したいと思います（あくまでもウワサですヨ)。

山下：『ソフトハウスの皆さん，どこか『パックランド』を移植してください！

## シネマウェア第1作『ザ・キング・オブ・シカゴ』




さて，今月の最後を飾るのはボーステックからのアメリカ・ソフトの移植作,『ザ・キング・オブ・シカゴ』です（あら，今月は移植ばっかだったりする)。

このゲームは〝シネマウェア〟という，システムサコムの〝ノベルウェア〟と同じようにパソコン・ゲームの新しいジャンルに挑戦したものです。具体的に言えば，文字どおり「プレイヤーがまるで映画を観賞しているかのごとくに遊べるもの」ということですが，いや～これがまた実にすばらしいのです。プレイヤーのちょっとした選択により変わる登場人物の心境の変化が実によく表現されているのです。今までのAVGでありがちだったのは，プレイヤーの行動に対する状況の変化ですが，心境の変化ですからね。それだけリアリティが増すんですヨ。しかもゲームの内容がギャングものだけによけいに目立つってわけ。

▼このゲームの特徴は自分の決断を下すまでの時間によっても結果が変わってくるということ。今までになかったシステムです




でも一つだけ不満なのがスピード。RAMやハードディスクなしでプレイすると遅いおそい。ゲームの内容が良いだけに残念です。

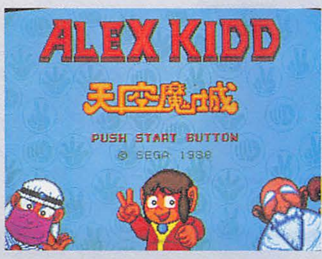
# チャレンジ！セガゲーム

Written by MUNEPI♬

やっほーっ，もうみんなメガドライブは買ったかな？

クリスマスのプレゼントで手にいれた人，お小遣いやお年玉をためて買った人なんかも結構多いと思う。小学生の読者とかには無理だけど，人に頼らずに，バイトなど，自分の力で買うってのもひとつの手だ。自分で稼いだお金で買った物って，すごく愛着がわいたりするんだよね。

さて今月は，メガドライブ用ソフトを，一気に4本紹介しよう。




## アレックス・キッドの天空魔城

セガ・ユーザーにはもうおなじみの，アレックス・キッド。彼が登場するゲームは，これが4作目（全部思い出せる？）になるんだけど，この人気者，今回は，ついにメガドライブのゲームでお目見えと相成った！

えぇっと，このゲーム，ジャンルで言うと横スクロール・タイプのアクション・ゲームと言うことになる。サイド・ビューで構成された画面の中を，迫り来る敵をやっつけ，あるいはかわしながら，右へ右へと進んでいく。

敵や宝箱を破壊したときにもらえるお金をためればショップでアイテムを買うこともできるんだけど，そのショップがとっても変わっていて，なんと，お金を払ってもアレクがじゃんけん（それも野球拳！　負けると服をぬがなきゃなんないヤツね）に勝てないとアイテムを渡してくれないんだ。負けた場合，払ったお金はムダになっちゃうぞ。

また，アイテムの中に，バイクだとか，プチコプター（人力ヘリ？）などといった乗り物が含まれているというのも，このゲームの大きな特徴。持っていれば好きなときに乗ったり降りたりが可能なのだ。

ステージ数は，全10面。町や海，山，などシーンは多彩だ。

▼相手の服なんかいらないけど，アイテムはほしい。これを持ってると，離れた場所にいる敵をやっつけられるんだ







◀海かと思えば今度は砂漠。ちなみに海は3面，砂漠は4面。もう少し行くとピラミッドの中だ



▶色の黒い宝箱の中はお金じゃなく，こんな物が入ってたりする。これは1upだけど，爆弾（当たればダメージ）や，じゃんけんのとき，敵が何をだすかを透視するアイテムのときもある




▶こんな風に，海の中というステージもある。宝箱を壊せばお金が手にはいるぞ。まんぼうがとってもラブリィ♥




▶ピラミッドの女王クーニャが行く手をはばむ！ここを通るには野球拳で勝つしかない。勝ったら勝ったでもちろんムフフ（笑）




## ファンタシースターII

このゲームを待ってた人は，かなり多いんじゃないかな？　前作の『ファンタシースター』も，すんごく売れたみたいだからね。期待のIIは，メガドライブで登場だ。

――アリサたちの戦いから約1000年もの時が過ぎ，アルゴル太陽系の人々は平和に暮らしていた。

いつの頃からか，〝マザーブレイン〟と呼ばれる巨大なコンピュータが気象や食料生産を管理し，物質的には不自由ない生活が永遠に続くかに思えた。

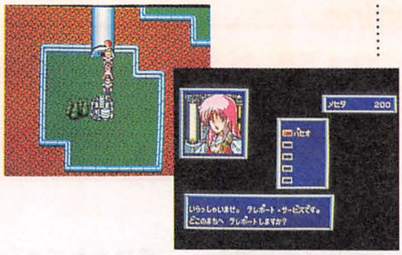
砂漠の星モタビアも，マザーブレインの力で緑の惑星となり，かつてのアリサたちの戦いの日々など遥か彼方の伝説となったかに見えた。

ところが数年前から，今まで見たこともないようなバイオ・モンスターが大発生し人々を襲いはじめたのだ。

ま，ストーリーはこんなとこ。主人公はモタビア州政府のエージェント。さまざまな特技を持った7人の仲間（ある程度進まないとでてこないキャラもいるのは前作と同じ）のうち3人とパーティを組んで異変の謎を追い，平和を取りもどすために旅立つというわけだ，うん。

ストーリー的なことはまだ見ぬ部分が多いからわかんないけど，IIは何より戦闘シーンがスンごいぞっ！　剣で切りつけるにしろ，テクニック（いわゆる魔法）を使うにしろ，ド派手な演

出効果で魅了してくれる。敵キャラもかっこいい。グラフィックもきれいで，音楽もいいノリしてる。言うことナシの傑作になりそうだ!!



▶異常の起きたバイオ・システムの原因を突き止めるため，システム・レコーダーを取ってこなくてはならない。冒険のはじまりだ



▶半分動物の体を持つネイ。迫害されていたところを主人公に助けられ妹としていっしょに暮らしている。最初に出会った頃は，まだほんの小さな子どもだったそうだが，1年半の間にこんなに大きくなったんだって。キャラクターのグラフィック，とってもキレイだよね

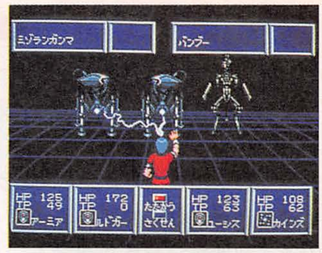


▲町と町の間は歩いても行けるけど，お金を払えばテレポートでも行ける。これは便利



▲町の中はこんな感じ……，と言いたいところだけど，なんだ!? 誰かに破壊されているぞ

▼テクニックを使った！　戦闘シーンはアニメーション処理のおかげでとても迫力があるぞ。涙がでるほどカッコいい!!



▼前作をプレイした人なら，なんとなく見覚えあるでしょ。どかどか掘り進んだりしてね



## スーパー大戦略&スーパーリーグ

こうして並べると，なんだか安易に〝スーパー〟を付けてるみたいだけど，実際この2本はなんとも〝スーパー〟。

大戦略のほうは，言わずと知れたパソコン・シミュレーション・ゲームの最高峰に位置する名作。元はシステムソフトが作ったもので，登場するユニットの数など，並々ならぬデータ量を誇るんだ。

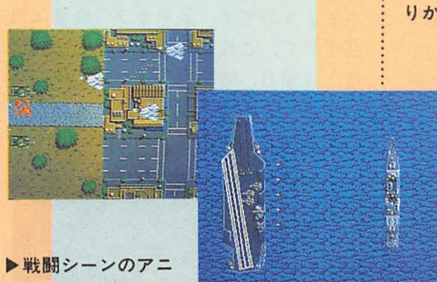
もう1本は，メガドライブの高い性能をフルに活かしたオリジナル。リアルタイムでポジションをシフトできたり，打球が風の影響を受けたり，ペナントレース・モードが付いてたり，そして，もちろん2人で対戦もできたりするという，なんでもアリの野球ゲーム。野球ゲームの名作と呼ばれる1本になりそうだ。

どちらのゲームもまだ全然完成してないからなんとも言えないけれど，メガドライブの高性能さが画面からにじみでてる感じ。

待ち遠しいもんだ。



▶マップはちゃんとヘックスで構成されているところがなんともエライ!!　SLGファンには涙がでるほどうれしいんではないかな？　ちなみにデータはバッテリー・バックアップ



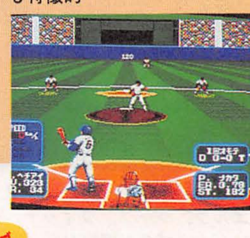
▶戦闘シーンのアニメーションがカッコいい。これだけカラフルなのは，パソコン版のどの機種でも見られない！

▼見て，バッターとかリアルに描かれてるでしょ。動きもまたいいんだ。「アウト！」だとか「ストライ〜ク」なんてPCMだからすごくはっきり聞こえる



▶おっと，デッドボール！　このバッターのうずくまりかた。痛さがにじみでてると思わない？

▼1チームに1人，イロモノ，じゃなかった名物，でもないなとにかく特徴のある選手がいて，そいつには背番号が書き込まれている上に，スウィングなんかも特徴的



## 最後に

互換性をざっくり切り捨てたスーパーファミコンの仕様も発表され（京都で実際に見てきたけど，あれじゃ〝互換性〟とは言わない！），ホビーマシンにもついに16ビットの波が押し寄せてきたね。

こういった技術ってえのはホント，日進月歩の勢いだから，毎年毎年革新的な何かが起こっている。大容量化，S・RAMの登場，そしてCPUが16ビットに……。そういったニュースを聞くたびに，ボクたちはワクワクしてきた。今年はどんなニュースがボク達をワクワクさせてくれるんだろうね。

ところで，最近の半導体不足は（特にROMなどのメモリー不足），かなり深刻なようで，メガドライブ用ソフトも年末の発売予定がずれてきている。変更後の発売予定表を載せておくから，財布と相談するときのちょっとした資料にでもしといてね。

**メガドライブ ソフト発売スケジュール**

| タイトル | 発売時期 | ROM容量 |
|---|---|---|
| ファンタシースターII | 2月下旬 | 6M＋バックアップ |
| スーパーリーグ（仮称） | 3月下旬 | 4M |
| スーパー大戦略 | 4月上旬 | 4M＋バックアップ |
| ランボーIII | 4月以降 | 4M |
| スーパーハングオン | 〃 | 4M |
| スーパーサッカー | 〃 | 4M |

CHALLENGE! PC Engine

# チャレンジ!PCエンジン

Written by アルファ加藤

スライムをチビチビ倒してEXP（経験値）をあげるゲームはもうあきた！そんなあなたにハドソンが贈るアクションRPG『ダンジョンエクスプローラー』。しかもこのゲームは，マルチタップを使って最大5人までの多人数同時プレイが可能というものです。

それともう1本は，ビデオゲームからPCエンジンに移植されてさらにマニアックなノリを強めたナムコの『ワンダーモモ』。敵キャラの数などはビデオゲーム版より少ないものの，『モモ』ならではのフィーチャーはそのまま移植されています。

今月はこの2作を紹介していきましょう。

## ダンジョンエクスプローラー

ハドソン　価　格：5,800円　発売日：2月24日




友達とワイワイ楽しめる多人数同時プレイのARPG（アクション・ロールプレイング・ゲーム），『ダンジョンエクスプローラー』が，PCエンジンのオリジナルとして登場します。

今までのRPGは多人数同時プレイでもせいぜいが2人でした。が，この『ダンジョンエクスプローラー』では，マルチタップを増設することで5人までの同時プレイが可能となっています。

この手のゲームでは，ビデオゲームの名作『ガントレット』が，今までにでています。が，『ダンジョンエクスプローラー』は画面やキャラの動きなど，ビデオゲームのそれに負けない仕上がりになっています。

魔物が横行するようになった世界で，正義をもたらす力を持つフアイラの玉を捜すものを王が募った。主人公は名乗りをあげ，ダンジョン（迷宮）エクスプローラー（探検者）となり，玉を求めて戦うというストーリーです。

ゲームは基本的には8種類のキャラから各々1人を選んでプレイします。ジェネレーター（巣のようなもの）からウジャウジャでてくる敵をやっつけて，ボスキャラを目指しダンジョンをさまようのです。敵キャラの攻撃は飛び道具で，これは共通ですが，移動速度，攻撃力，防御力，それと2種の薬（ホワイト，ブラックポーション）を得ると使える魔法ぐらいです。

EXP（経験値）はなく，ボスキャラを倒すと出現するクリスタルを取ることでレベルをあげます。その他に，キャラの能力はダンジョンにあるアイテム（敵を倒すことでも出現する）を取ることによってもあがっていきます。

ところでRPGにつきもののセーブですが，バックアップ・メモリを持たないPCエンジンではパスワードが長くなりがち。ところが，このソフトは，10文字という短いパスワードですむので非常に便利です。

これまで家庭用ゲームの場合，謎解きとキャラの成長が要素になっているRPGがほとんどで，プレイ・テクニックに重点をおいたARPGはほんのわずかでした。

しかし，PCエンジンではそのハードの能力を十分に生かしてアクション性の高いRPGに仕上げてくれました。しかも多人数で楽しめるというPCエンジンならではのアクションRPGと言えるでしょう。










▲選べるキャラクターはファイター，ウォーロック，エルフ，シーフ，ウィッチ，バード，ドワーフ，ビショップの8種類から。アイテムもH.P回復や攻撃力を増やすものなど全部で11種類ある



▶敵がウジャウジャ。囲まれてしまったら弱いのをブッチギッテ逃げろ！



▶LEVEL 2 のボスは2匹いる。1匹ずつ集中的に倒すようにしよう



▲LEVEL 5 のボスは，逃げても逃げても追いかけてくる。友達と協力して倒せ

▼キャラの横で美しく輝いているのがクリスタル。これを取ってレベルアップだ



# ワンダーモモ

**ナムコ**　価　格：未　定
発売日：未　定




『ワンダーモモ』と聞いて,「でたな！」と思う人も多いでしょう。たくさんの人が望んでいた（？）移植がついにPCエンジンで実現しました。

✚ボタン（8方向）とアタック・ボタンでモモを操作し，怪人軍団「ワルデモン」を全滅させるという，コミカルなアクション・ゲームです。ただし，ロリコン的なノリに違和感を感じる人もいるかと思いますが……。

限られたエリアの上（学芸会の舞台）でザコキャラをバンバン倒し，がんばっているとそのうちボスキャラが出現します。ボスキャラを倒せばそのステージは終了なのですが，ボスキャラと戦っている最中も，ザコキャラがどんどんでてきます。モモは，ジャンプ・ボタンと✚ボタン操作の組み合わせで，ハイキック，ローキック，ダブルハイキック，ダブルローキック，ジャンプ，ハイキックと攻撃のバリエーションが増えます。

ステータスは，敵を倒すことによって少しづつ増える「ワンダーメーター」と，ステージ終了後にわずかに回復する他，カプセルを取るとあがるバイタリティの二つです。バイタリティが切れるとゲーム・オーバーで，コンティニューは可能ですが，3秒しか待ちがないので気をつけないと泣きを見ます。

また，モモは時々登場する竜巻に触れるか正面を向いてアタック・ボタンを連打すると，ワンダーモモに変身します。そうすると，モモはキック力やジャンプ力がアップする上，ワンダーリングを使えるようになります。これはモモの向いている方向にリングを投げて敵を倒すことができ，ボスや舞台のソデか敵に当たってハネ返ってくるもの。ただし，変身している時間に制限があり，変身するタイミングをまちがえると有効に使えなくなるのです。

オリジナルとは，ステージの数（16→12ステージ）や登場キャラの数が減っていますが，ビジュアル・シーンがオマケされています（これがまたロリコン風）。ゲーム自体はとてもおもしろいものですが，このノリにはまいりました。でも移植の要望がとても多かったというのだから，悪くないノリなのかもしれませんね。




◀これがウワサのビジュアル・シーン。少女マンガ風あれば，ロリコン風ありと『モモ』ファンにはうれしい限り



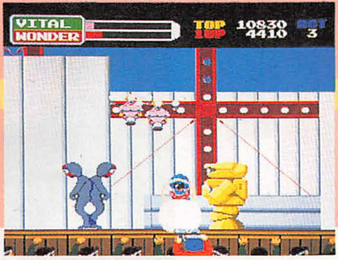

▶変身しているときにオレンジと白のカプセルを取ると光線をだして敵を攻撃できる



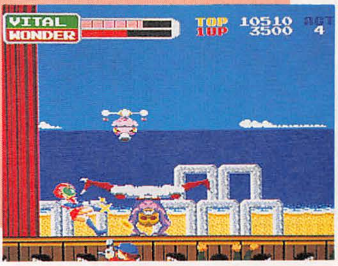

◀これぞ正面を向いてのジャンプ・ハイキック！　だれだ!?その手をどけろなんて，不謹慎なことを言っているのは！




◀モモと並び，いやそれ以上の人気とウワサのアマゾネス。ゲームを知らなくても，このキャラを知っている人も多いとか？




▶F.F少年に写真を撮られて，思わずスカートのすそをおさえるモモ。このポーズがモモ人気を上昇させた原因（というのはウソ）




▶PCエンジンでは「がんばりま～す！」とはしゃべらないが，やられたときのかわいい悲鳴は聞けます

# 河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局



**新年を迎えて,私,河野　光はもちろんのこと，ナムコットの面々も元気いっぱいハリキッています。**

**さて今年は，どんな年になるのか，今からたいへん楽しみです。やはり今年も，ゲームはナムコ。ファミコン用スーパーゲーム『プロ野球ファミリースタジアム88年度版』の大ヒットで幕明け。スタートからパワー全開です。**

**それでは，ナムコは今年どんなことをしてくれるのか，いやするのか。君たちの期待どおり，いや期待以上にガンバルのでしょうか？　今回は，そのあたりの話を中心にお届けしましょう。**

## 新作,移植版,そして伝説へ…

まずは，ファミコン。全国1200万人のファミコン・ファンのみなさん，こんにちは。ナムコは，アクションだけではなく，あらゆるジャンルのゲームを展開します。スポーツ・ゲームは，もちろん『ファミスタ』。シミュレーションは，『キングオブキングス』。王の中の王となれ！　アクションは，ゲーム・センター版完全移植『ローリングサンダー』の登場。コミカル・アクションの『ワギャンランド』。家族みんなで楽しめるワギャンの大冒険です。そして友達みんなとワイワイガヤガヤ『ファミリーピンボール』。まだまだ続くラインナップ。パソコンで，すっかりおなじみ『ハイドライド3』も登場。しかも新しい冒険RPGなのです。

そしてWHAT'S　GAME？。超能力トレーニング・ゲームも登場。超能力者清田くんが，ナムコの本社でスプーンをまげ，社長もびっくりの人物が登場する。これこそ本当に今までにないゲームなのです。期待せずにはいられないナムコのファミコン大進軍!!

## PCエンジン,これがFCとのちがいだ！

ナムコは，ハードの性格を研究し，よりそのハードのパワーを引きだすために日夜研究，そして，『ドラゴンスピリット』でがんばりま～す。

がんばりま～すといえば『ワンダーモモ』と，デカキャラ総出演のPCワールド。そのあとは『○○○○ン○』う～。発表できないのがつらい。しかしどんどん開発中なのです。ファミコンとは一味二味ちがうゲーム展開。みんなPCエンジンも買うしかないぞ!!

## ナムコはパソコン界のホンダをめざします

昨年は，『イシターの復活』『ゼビウス～ファードラウト伝説』とMSX2で発進したナムコ。そして今年は，F－1完全制覇(かんぜんせいは)のホンダのように，チャレンジ！　エンジン全開でガンバルゾー。特に私，河野　光が担当なのでガンバルのだ。読者のみなみなさん，ご協力ください。

そして，まず今年は，いきなりスゴイゲームをだしてしまいます。『プロ野球ファミリースタジアム』『パックマニア』と，MSX2，MSX2＋，そして…。目標6タイトル以上をめざし開発進行中！『センターコート』は，開発が遅れていて申しわけございませんが，『ファミリーテニス』『ワールドコート』を上回るスーパー・テニスゲームとして登場するため，開発進行中です。もうしばらくお待ちください。『パックマニア』『ファミスタ』は次号にてご紹介します。

## 君もゲームデザイナーになれる！

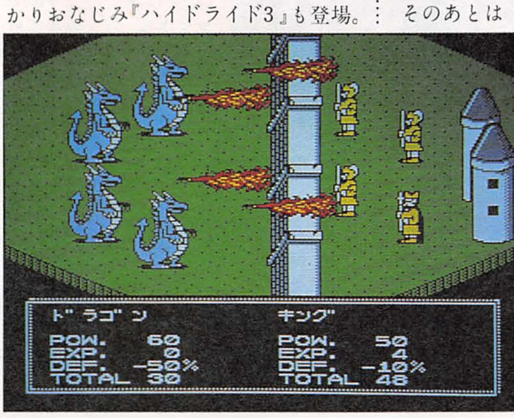
MSX2で今年中に超ビッグなRPGを企画しております。そして，そのキャラクター・デザイナーを募集したいと思います。ぜひやってみたいと思う方は，君の自信あるデザイン（敵キャラクターが主。ナイト，マジシャンなどRPGに登場するようなもの）をハガキに書いて，下記の住所にご応募ください。

〒146 東京都大田区多摩川2－8－5　株式会社ナムコ　ナムコット事業部　河野　光宛

たくさんのご応募お待ちしております。



◀コミカル・アクション『ワギャンランド』




◀ファンタジー・シミュレーション『キングオブキングス』




▶パソコン・ソフトでおなじみ『ハイドライド3』




# マスターオブモンスターズ

## システムソフト

●対応機種：MSX２（FD）　●発売日：発売中
●価　　格：6,800円

## MSX2上で動く！

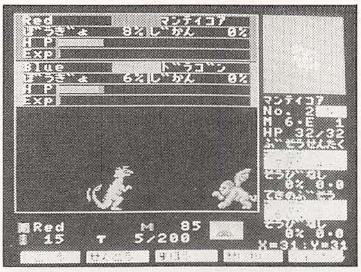
みなさんは，『マスターオブモンスターズ』というゲームを名前だけでも知っていますか？　えっ!?　知っているのは名前だけじゃないって？　そうですよね。賢明(けんめい)な読者なら，知っていて当然ですよね。もうすでに，PC-88版が発売されているこのソフトは，ベーマガ誌上でも88年の10月号でくわしく紹介していますから。発売後，多くのファンタジー・ファン，シミュレーション・ファンの注目を一身に集めた『マスターオブモンスターズ』が，早くも（えっ，遅いって!?）MSX2で発売されました。グラフィックも美しくなり，MSX2ユーザーにはうれしい移植です。

とくにタイトル画面はMSX2の能力をフルに生かし，みごとなまでに美しいものに仕上がっています。また，マップ・エディット機能も付き，付属のマップは極めてしまったという人にも楽しめるようになっています。

## 魔物を召喚(しょうかん)して戦うSLG

ゲーム内容は，すでにPC-88版発売時に紹介していますが，まったく知らない人のために，簡単に説明しておきましょう。くわしく書けば何ページにもなってしまうからね。

ゲームは主に，10のコマンドからなっています。でも，この中で実際にゲームを進めるのに必要なコマンドは七つくらいかな。ゲームがはじまってすぐのときは，まだ自分しかおらず，味方の魔物は１匹もいません。そこでMP（マジック・ポイント）の範囲内で，自分の好きな魔物を召喚(しょうかん)するのです。



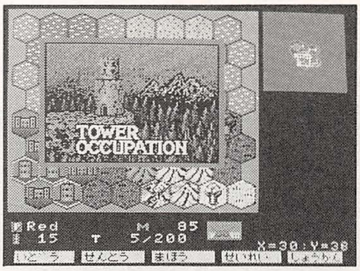
▲これが戦闘シーン。白熱してこの画面を見ることができるようになれば，M&Mマニアだ!!



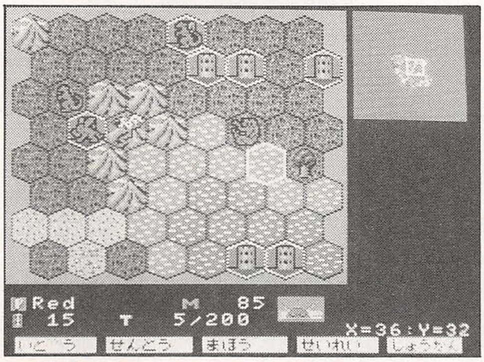

◀マップ・セレクト画面。こんなに，たくさんオペレーション・マップがある。どれからやるか迷ってしまう

ここで自分の好みだけで召喚すると後で苦労することになるので注意が必要です。魔物は，毎ターンいつでも，召喚することが可能です（ただし，数に上限がある）。あとは，この魔物達を動かし，塔を自分の占領下(せんりょうか)におき（塔が多くあれば，MPも増加するし，召喚できる魔物の数の上限もあがる），敵の魔法使いをやっつけちゃえばいいのです。文章で書くととても簡単そうですが，これがとてもむずかしいのです。敵だってバカじゃないですから，現在の戦局にみあった魔物を召喚して戦いを挑(いど)んできます。これをどう攻め込んでゆくかがプレイヤーの戦略の見せどころでもあるわけです。

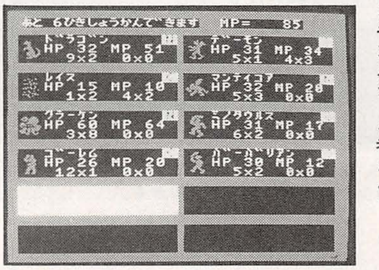
この『マスターオブモンスターズ』，実によくできたSLG（シミュレーション・ゲーム）だと思います。ただ画面構成が同社の大戦略とほぼ同じなので，目立たないのが残念です。でも，システムソフト・ブランド初のMSX版SLGということもあってか，かなりパワーを感じさせます。シミュレーション・ファンの人は（ファンタジー・ファンも），たまらない１本でしょう。




▲塔占領！　戦闘はまだまだ，序盤戦だ



◀これがゲーム画面。システムはPC-88版と同じ



◀これが召喚できるモンスター達だ！　戦局によって、召喚するモンスターを考えよう

問い合わせ先：〒810 福岡県福岡市中央区天神５－７－２　システムソフト「マイコンBASICマガジン」係




# ライトニングバッカス

## メサイヤ(日本コンピュータシステム)

●対応機種：PC-8801SRシリーズ　発売日：発売中
価　格：7,800円

『エルスリード・シリーズ』をリリースして，マニアから初心者まで遊べるシミュレーション・ゲームという理想を現実にしたNCSから，新作SLGが発売されます。その名は『ライトニングバッカス』。画面構成も，NCSのSLGではじめてヘックス(六角形のマス)を採り入れ，よりパソコンSLGっぽくなりました。

## ストーリー性

このゲームは決められたストーリーに沿ってプレイしなければならないストーリー追随型のシミュレーションになっています。全体が八つのシナリオにわけられ，それぞれのシナリオによっては自分が負けるということが勝利条件になってくることもありうるわけです。勝利条件は，最初はわからないので，プレイヤーは各シナリオごとに勝利条件を見つけなければならないのです。これにより，SLGにもAVGやRPGのようなストーリー性をもたせているのです。

各シナリオ間には，ビジュアル・シーンらしきものがあり，そこでつぎのシナリオのバック・ストーリーを語ってくれます。勝利条件のヒントもあるかもしれないので，よく読んでおきましょう。

作ることのできるユニットも，はじめのほうのシナリオでは2種類くらいしか作れませんが，すべてシナリオが関係してくるのです。

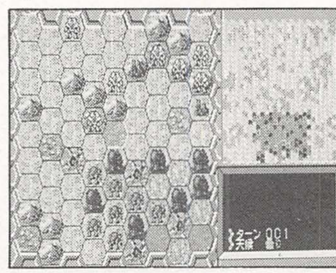
## テンキーのみの操作方法

ゲーム中の操作はすべてテンキーで行なうことができます。今までのSLGではファンクション・キーや，メインキーを使うなどの複雑なキー操作を必要としました。しかし，NCSのSLGだけは，昔からほとんどすべてのコマンドがテンキーだけで行なうことができます。これが初心者にも人気がある原因ではないでしょうか。なんといっても，キー操作が悪いとゲームの世界に入り込むことができませんから。

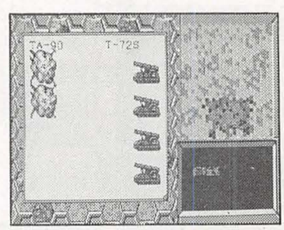
ユニットの移動のときも，移動できる範囲以外は白黒になるなどひと目で見わけがつくようになっています。プレイヤーへの思いやりがさまざまなところで見られるソフトですね。

SLGにストーリー性を持たせることは賛否両論，さまざまな考えがあると思います。でも，新しい分野に挑戦するという意気込みは大切だと思います。このゲームがSLGの新しいタイプとなるか，否かはみなさんが決めることでしょう。

さぁ，自称SLGマニアのひとも初心者の人も，ぜひプレイしてみてください。

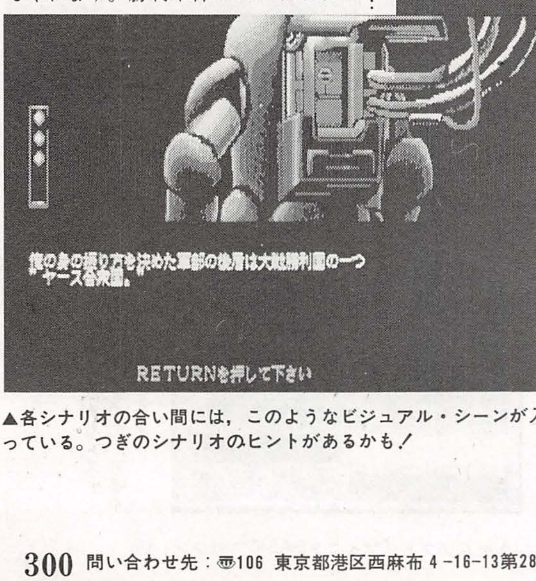


▲ゲーム中の画面はこんな感じ。天候によって勝負が左右することがあるので気をつけよう

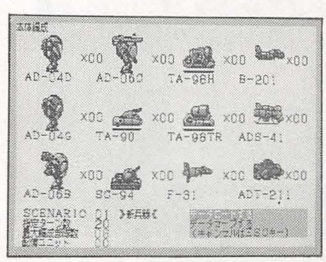



▲戦闘シーン。基本画面にウインドウが開き，その中で行なわれる。しまった。全滅してしまったあ!!






▲各シナリオの合い間には，このようなビジュアル・シーンが入っている。つぎのシナリオのヒントがあるかも！




◀部隊編成は、各シナリオのはじめに行なう。シナリオによって使用できるユニットに制限があるので、部隊編成は慎重に！


問い合わせ先：〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル 日本コンピュータシステム「マイコンBASICマガジン」係




# 死体置場で夕食を

## ハート電子産業

●対応機種：PC-9801シリーズ　●発売日：発売中
●価　　格：9,800円

タイトルを聞いて「あれっ!?」と思った人が何人ぐらいいるでしょう。このゲームは，赤川次郎氏の同名の小説をモチーフに，原作に忠実に作られたAVGです。赤川次郎氏の独特の雰囲気(ふんいき)をうまく表現しています。

## 時間制限がある!?

このゲームは13の章から構成されています。各章ごとに行動できる時間が決まっていて各行動ごとに消費する時間があり(「話を聞く」は15分消費する)制限時間内に必要な情報をすべて入手しとかないといけないのです。入手していないと…GAME OVER!!

このように書くと，ものすごくハードなゲーム内容のように聞こえますが，各章が短いためにやり直しがきくのです。一つの章はだいたい10数分（実際の時間です）で終了するので，ゲームを解くために必要なフラグがもう立たないのにプレイするよりは，ゲーム・オーバーになって，その章の頭からはじめたほうが早いと思いませんか？また，ゲーム・オーバーになると，なぜそうなったかという理由と解法へのヒントを表示してくれます。これがまた，たいへん役に立ちます。行き詰まったらわざと時間を進めて，ゲーム・オーバーになるというのも一つの手ですね!?

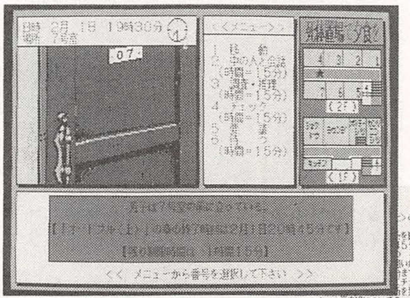
ところが，その章で手に入れなければいけない情報をすべて入手したからといって，クリアしたと思ってはいけません。〝チェック〟というコマンドを実行して，出題された質問にすべて答えなければならないのです。全問正解するとめでたくつぎの章に行くことができるのです。

このチェック・コマンドは，今までの情報を本当にわかっているのかということが問われますので，ちゃんと人物名をメモっておかないと困ることになりますヨ!!

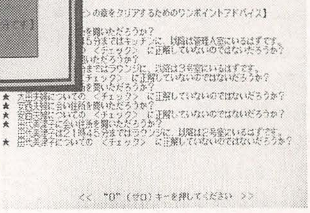
## キー操作が簡単

コマンドの入力方式は，今や完全に主流となってしまった感じのある〝コマンド選択方式〟です。ですが，コマンドの数が少なく6種類しかありません。しかし，先に書いた時間の要素が入ってくるので，コマンド選択方式の欠点である「すべての場所で，すべてのコマンドを実行する」という行為(こうい)は通用しません。ムダなコマンドを入力して，あっという間に制限時間がなくなりゲーム・オーバーとなるのです。選択できる種類が少ないので（それでいて，やりたい行動のほとんどをカバーしている），素直にコマンドを入力することができ，とてもテンポよくゲームを進めることができます。

今回の作品は，原作があるものですが，このシステムを使ってオリジナルのショート・ストーリーAVGなんかも期待したいですね。



▲ゲーム画面。コマンドは六つしかなく，この中から行動していく。六つですべての行動をサポートしているところがすごい



◀ゲーム・オーバー後に表示されるワンポイント・アドバイス。今までのAVGに，こんなに親切なモードがあったでしょうか？



▲ゲーム前のストーリー紹介のシーン。マルチ・ウインドウみたいな表示をするときもあって，なかなかイイ




◀制限時間内に，その章をクリアするためのフラグを満たせない場合は，ゲーム・オーバーとなってしまう




◀難易度選択モード。1コマンドにつき，15分消費するので，はじめてのときは難易度1を選ぶべきだ

問い合わせ先：〒221 神奈川県横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F　ハート電子産業「マイコンBASICマガジン」係




# ドラゴン

## ログ

●対応機種：PC-8801SRシリーズ　●発売日：発売中
●価　　格：6,800円

いきなりで失礼なのですが，写真を見てください。「なあんだ『上海』じゃないか」と思うのは大マチガイですよ。外見は似ていますが，これはログ社の『ドラゴン』というソフトなのです。基本的なコンセプトは同じですが（画面上の麻雀(まあじゃん)パイをすべて裏にする)，パイの取りかたがまったくちがいます。

## ゲーム内容は？

まず，大きなちがいであるパイの取りかたについてあげておきましょう。

1，隣あった同一牌は，フィールドのどこにあっても裏返せる。

2，同一牌が1直線上にあり，その間の牌がすべて裏返っていれば裏返せる。

3，同一牌が1直線上にない場合，1度だけ曲がり，牌の一片に触れることができれば裏返せる。

ただし，その通路は裏牌，またはフィールドに限られる。

この三つが，『ドラゴン』をプレイするために必要な知識です。少しわかりにくいかもしれませんが，そこらへんは実際にプレイして覚えたほうが文章で覚えるより数倍早いと思います。

この三つの知識をフルに使って画面上の麻雀パイを裏にしていくのです。しかし，なにも考えずに取っていくとすべて裏にすることができずに，しかたなく「NEWGAME」か「RETRY」のコマンドを実行することになってしまいますよ。

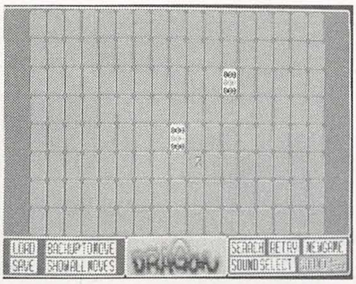
## 完全クリアできるファイル

『ドラゴン』のゲーム・ディスクには買ったときから，いくつかのファイルが入っています。これは，裏にする順番をまちがえなければ絶対に解くことのできる並びかたがSAVEされているのです。これから先にプレイしていくだけでも何日もハマれるはずです。

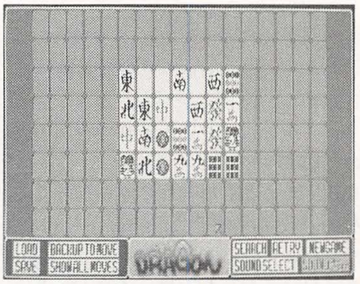
また，SAVEされているファイルをすべてクリアしてしまった人は，コンピュータがランダムに並べてくれるモードを使えば，よりいっそうハマれるでしょう（ただし，ランダムなので絶対にすべてを裏にすることのできないものもある)。

ちょっとプレイしようと思って立ちあげたら，何時間もプレイしていた…なーんてことが，このゲームではしょっちゅうあります。

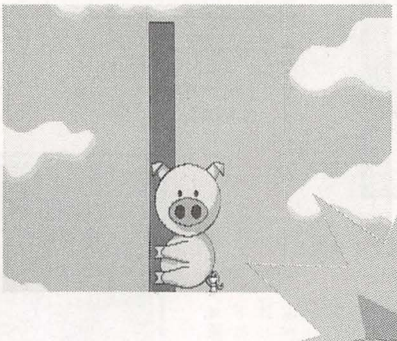
見た目は地味(じみ)ですが，プレイしたら最後，あなたはこのゲームに夢中になってしまうでしょう。




▲クリア直後！この画面を見て何番のファイルか，わかってしまう人はすごいと思う



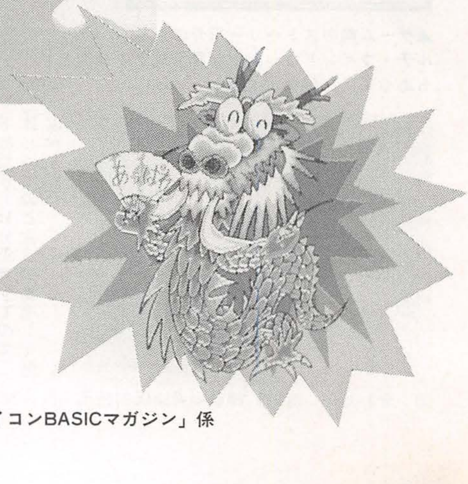

▲ゲーム・ディスクには，初心者向けのものも入っている。写真はFILE 0 をロードしたところ



◀ゲームをクリアすると，こんなユニーク（？）なアニメーションが見れる。うーん，それにしてもコレは…




▲ゲーム開始直後の画面。裏になっているのは，すでに取った（？）パイです



 問い合わせ先：〒110 東京都台東区2-4-3マツモトビル4F　ログ「マイコンBASICマガジン」係




# シュヴァルツシルト

KOGADO

●対応機種：PC-9801シリーズ　●発売日：発売中
●価格：12,800円

KGDソフト（工画堂ソフト）といえば，『コズミックソルジャー』でパソコン界にデビューし，以後RPGを中心にリリースしてきた会社です。最近は『原宿AFTeRDARK』でAVGの分野にも挑戦していますよね。

そして，今回みなさんに紹介するソフト『シュヴァルツシルト』でシミュレーション分野へも足をのばしてきたというわけです。

## さて内容は？

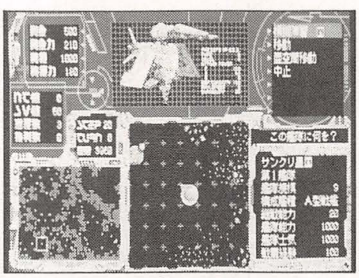
SLGにも，いろいろな分野があります。でも，大体のものは空想物と歴史物の二つにわけられます。歴史物は実際に歴史上にあったことをシミュレートしているもの。そして，空想物は架空の世界を舞台にしたものです。この『シュヴァルツシルト』は後者の部類に入り，大銀河〝シュヴァルツシルト〟でのサニクリ星団と反乱軍の戦いをシミュレーションする未来SF物です。

画面構成を見てみましょう。いかにも，KGDソフトという感じがしますね。ゲームの背景ともなる。バック・ストーリーにもかなり力を入れており，プレイしていて矛盾（むじゅん）のないゲーム展開に思わず引き込まれてしまいます。

この世界では外交力（がいこう）と軍事力（ぐんじ）の強弱が，自分の国家の存続を左右します。外交力とは，他国の動向をいかにコントロールし，自国の立場を優位なものに保つか，ということです。ゲーム中，それを判断する材料としてすべての国々に自分の国に対する「印象値」というものが用意されていて，この値が0～200の間を自分の行動に応じて上下します。値が小さいほど，悪印象ということになり，いつ攻撃をしかけられても不思議ではありません。常にこの値には気をくばっておく必要があります。

## 戦闘シーン

いくら印象値に気をくばっても，どうしても交戦しなければならないときがあるでしょう。そういうときに使用されるのが，このシーンなのです（好んで戦闘する人もいるでしょうが…）。



▲ゲームはこんな画面を基本として進んでいく。右下のウインドウに，各データが表示されるのだ

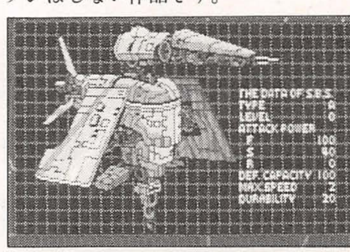
戦闘シーンでは，つぎの三つが戦勝条件です。

1．攻撃，防御側のどちらかの戦因が全滅。
2．攻撃，防御側のどちらかの戦因が撤退（てったい）。
3．防御側の戦因を占領。

このうち，一つでも条件を満せば戦闘は終了となります。

戦闘シーンは，画面上方にスクリーンが開きかっこいいアニメーション処理が見られます。アニメーションも攻撃をしかけた方向により，それぞれちがうので（相手の強さも，前と横からでは横のほうが弱い）プレイしていて飽（あ）きないですよ。

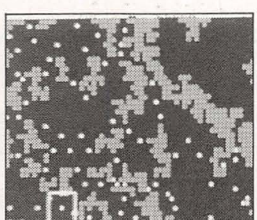
今回は，1ページという関係もあり，このゲームの楽しさを十分に読者のみなさんに伝えることができませんが，とにかくこのソフトはSLGの中でも上位の部類に入るものなので，買ってもソンはしない作品です。



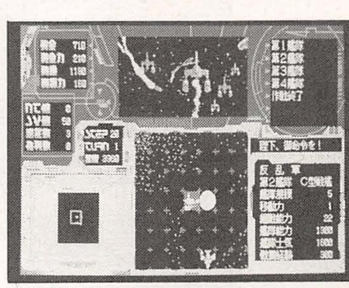

▲画面中央上のアップ。こんな細かいところにも気をくばっているのがKOGADOらしいところだね




▲ゲーム前のデモ画面。雰囲気がとても良くでていて，ゲーム意欲をかき立ててくれる



▲ゲーム全体のマップのアップです。黄色と青の点はすべて星なのだ。点一つで1マスだから，これは広い



▲迫力の戦闘シーン，画面中央上にアニメーションで表示されるのだ。カッコイイと思わないかい？

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷台町11　工画堂スタジオ「マイコンBASICマガジン」係

# DRAGON SPIRIT

## Ending

©ナムコ






Arm. down
Arm. down


con vib.
con vib.
cha
cha
rit.
a tempo

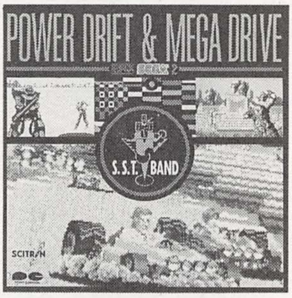
# ゲーム・ミュージック新譜試聴室

どうも，幸運私真矢です。まずはいきなり，ビックニュースから。なんとあの古代裕三氏作曲による『ザ・スキーム』のレコード化が決定したのです!! メロディといい，音色といい，『ザ・スキーム』のBGMがパソコン・ゲーム・ミュージックのトップレベルであるというのは，私が以前に自信を持って書いたとおり。とにかく一度その音楽を聞いてみてください。

詳しいことはまた次号でフォローしますのでお楽しみに！

## ♪ POWER DRIFT & MEGA DRIVE —G.S.M.SEGA 2—

サイトロンのセガ第2弾は，『パワードリフト』とメガドライブのゲームを中心に構成した作品です。アレンジが4曲収録されているのですが，その演奏を担当しているのは，89年デビューを予定している(！)S.S.T.BAND。4人のメンバーそれぞれに，GALAXYだのBURNERだのと言うコードネームが付いているから驚きです。ガンバッて『ザ・ベストテン』にでるくらいビッグになってほしいですね。また，このCDはゲーム・ミュージック界初のピクチャーCDなのです！




**メディア／価格：**
CD D28B0010 2,800円
CT 25P50010 2,500円
**収録曲：** パワードリフト（ライク・ザ・ウインド・アレンジ・バージョン）／ファンタシースターII（オープニング・テーマ・アレンジ・バージョン）／スペースハリアーII（ア・レジェンド・オブ・ハリアー・アレンジ・バージョン）／獣王記（クローズド・イン・アポン・ミー・アレンジ・バージョン）／アレックスキッド天空魔城（15曲）／スーパー・サンダーブレード（5曲）／パワードリフト（7曲）／スクランブル・スピリッツ（8曲）／ダイナマイト・ダック（14曲）
※パワードリフト楽譜，S.S.T. BAND解説書付
**発売日：** 88年12月28日

**発売元：** ポニーキャニオン(サイトロン)
☎03-221-3151

## ♪ 大魔界村 —G.S.M. CAPCOM 1—

何を隠そう，私は『ロックマン』の大ファンなんです。その続編『ロックマン2』の音楽を，カプコンサウンドチーム"アルフ ライラ ワ ライラ"がアレンジしたバージョンが入っている——これは是(ぜ)が非(ひ)でも聞かなくちゃなりません。

なおサイトロンからは，1月21日に『イメージファイト(G.S.M.IREM 1)』，2月1日に『忍者龍剣伝(G.S.M.TECMO 1)』，さらにそのあとには『BANDAI 1』『TAITO 3』が続々登場するとのことです。

**発売元：** ポニーキャニオン(サイトロン)
☎03-221-3151
**メディア／価格：**
CD D28B0011 2,800円
CT 25P50011 2,500円
**収録曲：** 大魔界村（アレンジ・バージョン）／ロスト・ワールド／ロックマン2（アレンジ・バージョン）／1943改／大魔界村
※楽譜，解説書付
**発売日：** 89年1月11日




## ♪ VIDEO GAME GRAFFITI VOLUME 3

ビクターから発売されているナムコのGMシリーズは，アレンジ曲のおもしろさで定評があります。前回の『ワンダーモモ・ブリッコ&ヘビメタバージョン』は，GMアレンジの中でも屈(くっ)指(し)のデキでした。もちろん今回も……ありますあります。『ローリングサンダー』に『トイポップ』，どちらも原曲のイメージを壊さないアレンジがされています。『ワンダーモモ』と比べたら地味ですが(あたり前)，良くまとめてあると言えるでしょう。『ギャラガ'88』もイ～ですよ。

**発売元：** ビクター音楽産業
☎03-746-5575
**メディア価格：**
CD VDR-5278 3,000円
CT VCH-1905 2,500円
**収録曲：** アサルト（9曲）／ギャラガ'88／爆突機銃艇／ワールドスタジアム／ローリングサンダー(アレンジ・バージョン)／トイポップ(アレンジ・バージョン)
※楽譜，解説書付
**発売日：** 88年12月16日



## ♪ 貝獣物語

ナムコから発売されたファミコン用RPGのBGM，効果音＋αを完全に収めた1枚です。はじめに入っている「ワクワク・アレンジバージョン」は，サウンド・プロデューサー六土開正（安全地帯），アレンジャー大森俊之（うる星完結編，ダーティペア等担当）という超豪華スタッフによるもの。『ドラクエ』が厳かなイメージを狙っているのに対して，『貝獣』はほのぼのとした雰囲気を漂わせています。




発売元：キティレコード
☎03-780-8632
メディア／価格：
CD　H30K20136　3,000円
CT　25CS0194　2,500円
収録曲：〈ワクワク・アレンジ・バージョン〉オープニングテーマ／出発／未知なる地へ／浮遊城～天女／戦い／エンディングテーマ〈オリジナル・サントラバージョン〉テーマ・ファンファーレ／テーマ&マップ／町&名前入力／お城／戦闘シーン／死んでしまった時／ほこらのおばば／ほこら／酒場／原住民部落／フォーメーション（悪魔の罠）／廃墟／海&川・水路／浮遊城の中／天女／ダンジョン移動中／ファットバジァーと会話中／エンディング〈効果音〉全27種類
※解説絵本付
発売日：88年12月21日

## ♪ VIGILANTE

最近，GM業界ではCDシングルが流行のようです。GMOレーベルからじつに久々に発売になった新譜が，このCDシングル版『ビジランテ』。ニューヨークを舞台にしているゲームだけに，曲層もファンキーでグルービーなものがそろっています。近々PCエンジン版の同ゲームも発売されるそうですから，BGMを聴き比べてみるのも一興でしょう。『ファンタジーゾーン』のようなことがないように（祈）。

発売元：アルファレコード（GMO）　☎03-455-1793
メディア／価格：
CDシングル　15A3-2　1,500円　CT　15A5-2　1,500円
収録曲：GAME PLAY VERSION／TITLE BACK／HELP ME／BAD COMPANY／LEFT ALONE／TAKEN PRISONER／SCRAPS FIGHT／HIGH TIME／CONTINUE MUSIC／BACK STREET／EMERGENCY／LAST MISSION／FINAL STORY／ROLL IT OVER ENTER YOUR NEME
発売日：88年12月21日




## ♪ 最後の忍道

『ビジランテ』と同時発売になるCDシングルがこちら。いかにも日本風な感じのするBGM集です。GMOの担当氏がおっしゃるには，しばらく休んでいたGMOですが，89年にドッと攻勢をかけるとのこと。その目玉のひとつとして企画されているのが，じつは先に書いた『スキーム』なんです。

発売元：アルファレコード（GMO）
☎03-455-1793
メディア／価格：
CDシングル　15A3-3　1,500円　CT　15A5-3　1,500円
収録曲：GAME PLAY VERSION／IZA／OSHIE／THERE FROM BUTSU20／KESSEN／12ANAI／FOREST／MOON／KARAKURI／MUNEN／SASURAI NO SAMURIA NO TOMURAI／KANE／BEHIND THE WIND／DARK BLUE／KIZASHI／PART I／KIZASHI PART II／DEEP BLUE
発売日：88年12月21日




## ♪ アポロン・CDシングル・シリーズ

先月のグラディウス・シリーズにつづいて，またまたアポロンからCDシングルが一挙に4枚リリースされました。どれも以前1,000円カセットとして発売されていたものと同じ内容です。この中では『ル・マン』と『シルフィード』がオススメですね。1,200円だからお買い得ですよ！



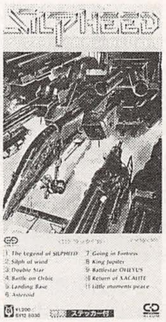

オリジナル・サウンド・オブ・WEC LE MANS 24　BY12-5027　1,200円




オリジナル・サウンド・オブ・ダブルドラゴン　BY12-5028　1,200円

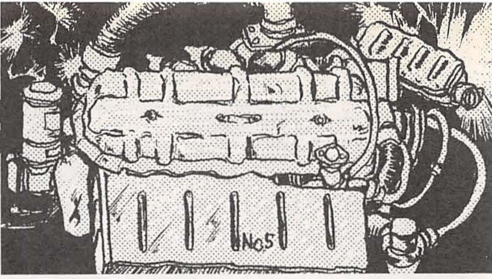



オリジナル・サウンド・オブ・CYBER TANK　BY12-5029　1,200円



オリジナル・サウンド・オブ・SILPHEED　BY12-5030　1,200円

ⓒ手塚一郎



## ペーパー・アドベンチャー・コーナー

# エンジン不協和音

by 壺

## STORY

オレの名前は唯野一。ボロアパートの一室に住んでいるごく平凡なただの人だ。

ある日の夜半過ぎ，せんべい布団にくるまって他愛もなく眠りをむさぼっていると，オレの部屋のドアをノックする音が聞こえる。はて，今時分に訪ねてくるような心あたりはないし……。

★　★

## 注意

はじめる前にちょっと……なんだ!?ばかばかしいだけで内容もなくて尻切れトンボじゃないか！と怒らないでください。何故なら，ばかばかしいだけで内容もなくて尻切れトンボだからです。

## 遊びかた

1から100の番号があります。それぞれの番号には今のあなたのようすが書いてあり，中には自分の考えで選び「→」マークの行番号に行くものもあります。指示に従ってください。

**1**「おばんでやんす……」外から女の人の声が聞こえる。誰だろうか？　ドアを開けて見る➡23　ねむいから寝る➡68

**2**「いったい，お前は何者なんだ？えっ！」「私？そう……私はね，宇宙人なのよ……」ひえ〜〜っ！おっとびっくり新事実!!➡15

**3**「まさか，作者のやつはこのダジャレのためにこの話を作ったんじゃないだろうなっ!?」「そうよ！そんなのひどすぎるわ!!これだけのために，私は250万年もかけて宇宙を飛んできたなんて許せない!!」➡51

**4**「そうか……。外国語ってわかっていてもいきなり聞くとね……。『風の谷のなんすか』なんちゃって，Ⓒ手塚一郎」➡28

**5**「やっとあなたがその気になってくれたのね♥さあ，私たちの旅路は，今，はじまるのよ！」なんてこったい。オレはエンジンと駆落ちなんかしたくねーよー。➡94

**6**「じゃあ，その使い捨て宇宙船を持っているのかい？」「これよ♥」棍棒じゃないか。なんでこんな物が？だじゃれには，なりそうもないし…。このまま話を聞いてみようか➡39　それとも，ムリヤリだじゃれにしてしまうか？➡24

**7**　しっかし，なんでこんなところにエンジンなんかあるんだろうね？「では考えてみましょう。わかった人，手をあげて！」➡32

**8**「少しは周りの迷惑も考えてくれ！ほら，金魚が驚いているじゃないか。これすなわち，金魚迷惑」➡47

**9**　なんつうワンパターンな話だ!!まったく……。へえ，へえ，宇宙船で行きゃあいいんでしょ！本当にもう……。➡69

**10**「なあに？女性に名前を聞くなら，自分から名乗るのが礼儀でしょ！」な〜〜にが女性だ……。それでもオレはフェミニスト。ちゃんと答えてやる➡41　うんにゃ，こんなやつにはメチャクチャ言ってやるさ➡29

**11**「だけど，こんな棍棒じゃ小さくてとても入れんだろう？乗れないからって，無理やり腕を押し込めないでくれよ」➡57

**12**「さびついたドアの開く音でもいいんじゃない？」「そっ……そうか！ヒポシッ!!」「……話，先に進めるわよ……」➡96

**13**「え〜〜い！ゴチャゴチャとうるさい！」「きゃっ！何するのよ，エッチ！」構うものか！洗濯機に放り込んでくれる!!しかし……➡73

**14**「いや，安心するのはまだ早い。この作者のことだ，へたするとつぎの行でいきなり，単なるだじゃれのためだけに殺されかねん」➡66

**15**「そっ……そいつは本当なのかよ？」「じゃあ，私の他にしゃべるエンジンなんて見たことある？」「うっ……」さて？　信じてやる➡45　断固として信じな〜〜い！➡90

**16**「そういう私も，落ち込んだ——」「やめよう。どうせ二番煎じだ」「それもそうね。そういえば，この話の一番最後も二番煎じだって話よ。困ったもんね」➡59

**17**「やいやい，てめーどういうつもりなんでえっ！ふざけんのも，いいかげんにしな……！」あっ，あれ？いないぞ？➡38

**18**　突然，エンジンがかわいそうになり，なぐさめてやりたくなった。それが作者の都合であるなどと，気付くはずもない。「え〜〜い，気付くわ！まったく，しょ——もない!!」➡42

**19**「だって，顔に書いてあるもの。ほら，鏡を見てみなさいよ」どれどれ……➡35

**20**　2,000円だって!!そんなばかな!!!!どうやったって，それだけの金で宇宙に行けるわけないだろう!?➡44

**21**　バタン！とにかくドアを閉めた。部屋に入ったのはいいけれど，さて，どうしたものか？　とにかく名前を聞いてみよう➡10　いや，客にはちがいないからお茶をだすか➡63　そんな悠長なことできるか！いったいこれが何か考えるのが先だっ！➡48

**22**「まあ，まあ，落ち着いて。私の宇宙船はね，使い捨てなの。だから，このテのフネはうっちゃっておいて大丈夫」➡77

**23**　ギィ〜〜。ドアの外には……わっ！年増の人が立っていた。こりゃ本当に，おばんでやんす。➡50

**24**「きっと，その棍棒型の宇宙船がお前達の宇宙船の中では一番優れたタイプなんだろうね」「あら，どうして？」➡64

**25**「ほらっ，じゃあ顔面マッサージ！」うわあぁぁ，人の顔を雑布みたいに

しやがって！➡81

**26** オレはもう開き直った。そうでもしなきゃ,みじめでやってられない。それにしたって，よりによってこのボロアパートにこなくたって。「なんだって，オレの部屋の前の廊下になんかいるんだ？」「歩いているうちに着いちゃったのよ。だって……」➡83

**27** 「身からでたヘビだ……」「きゃっ！今度は着物を着たときに腰をしめるヒモがでてきたわ！」「身からでたオビだ」「きゃっ！今度は……」➡95

**28** 「……まあ，とにかく私がこの星にきた理由を話すわ。別に伊達や義理できたんじゃないんだから」なんか，つまらん話になりそう……。だじゃれでも言って気分を変えるか➡53
そのまま，おとなしく聞いているか➡96

**29** 「暴虐の嵐吹くところ，少女の涙がオレを呼ぶ！正義の炎燃えさかり，涼しい笑顔がよく似合う！愛と真実とムチムチギャルの友，W.N.のハリキリボーイ，J.J.だ!!」「……うそばっかり」➡52

**30** あっ!!

**31** 「こうなったら，私，強く生きるの！こんな逆境にめげてなんていられないわ!!」立ち直りの早いこと……。でも，ここであっさり立直られてはおもしろくない。いっちょ落ち込ませましょ➡14　なんてことを……。可哀そうだからそんなことしない➡59

**32** 「は〜〜い♥」ひえっ！エンジンが手をあげて答えたぞ——い!?　こら，えらいこっちゃと踊る➡71　いやいや，このさい冷静に観察する➡43

**33** 「ねえ♥あなたも私の宇宙船でいっしょに行ってくれない？」どえ〜〜〜っ！こりゃ，強引な展開っ!!➡93

**34** 「……と，思っただろうけど私は落ち込んだふりをするのが趣味なの♥！」「……」「落ち込んだ？」「……と，思っただろうけどオレは落ち込んだふりをして落ち込ませたつもりが，じつは落ち込んだふりをするのが趣味なんだ！」➡16

**35** あぁーっ！本当は書いてある!!なんてこった，2枚目よりも1枚うえだと思っていたオレの顔にらくがきをするなんて！　あ，悪夢だ…と，言いつつ，もう一度見てしまう➡97
とんでもない！こんな鏡，たたき割ってやる!!➡61

**36** それに，たとえエンジンだとしてもどんな種類のエンジンなんだろう？2サイクル？4サイクル？それとも，ロータリー・エンジンなんだろうか？？➡72

**37** 「ざっと見て……，そうね，200〜250万年くらい前になるかしら。あなた達が，ちょうど猿人だった頃ね」「……。なんつうギャグなんだ（おっと，懐かしい影さんのセリフ！）」➡3

**38** と思ったら，オレの部屋にちゃっかり入ってやがる。図々しいやつだ「何言ってんの。あなたが迷惑かけないようにしろって言ったんじゃないと」「オレの迷惑はどうなるんだ!!」➡54

**39** 「私はエンジンよ！私がこれを空に投げあげればカロリーメイト……じゃなかった宇宙船になるんだからあ！」➡85

**40** 「なぜ,ハンドドリルなのか？それは，電動ドリルだとウィ——ンギィ——ンだからさ！どうだ，奥が深いだろう？」「それなら……」➡12

**41** 「オレの名前は唯野 一だ」「ただのひとさん？」「ゆいのはじめだって!!」「ただのひとでしょ!?」ちがうっちゅ——に……。➡88

**42** 「え——ん，え——ん……」「まあ，そう泣くなよ。こっちだって困るじゃないか……。そうさ，生きていればもっと辛いことだってあるさ!!」「あのねえ……」➡91

**43** 「な，何よ。そんなにジロジロながめて……。さては私に一目ボレかな？」何を言っとるんじゃ！こやつは!!➡94

**44** エンジン曰く「だって，これが2001円宇宙の旅ってね♥」「どひゃ〜〜〜っ！」ああ最悪のオチ……➡98

**45** 「それじゃあ，信じるから何か証拠を見せてくれ！」「……そういうの信じてないって言わない？」「まあ，いいじゃないの」➡84

**46** 「お，おい。体からサビがでてるぞ！」「長い旅だったから……。あなたにこんな思いはさせられない……」「さっき，自分のせいだって言ったね？」➡87

**47** 「何をくだらないこと言ってるの。まったく明治時代のしゃれじゃない！じゃあ，明治生れのドラキーは」「……明治ドラキー」➡89

**48** エンジンのかっこうしてるけど，これは何なんだ？中に人が入っているようすもないし……。喋る車とかは聞いたことがあるけどねえ……。➡36

**49** そのとき，ふとオレはこのエンジンを宇宙人だと信じてしまった。それが，そろそろスペースが足りなくなった作者のせいなどと気付くはずもない。➡45

**50** と，言いたいがじつはそこにあったのは，車に積んであるような，一見何の変哲もないエンジンだった。➡7

**51** 「えっ？すると……250万年前に星をでたお前さんが250万年前の進化過程にあたるとするなら……」「わ〜あぁ！私は何のために苦労したのか!?」➡82

**52** 「げげっ！どうしてわかったんだ!?」「わからないわけないでしょう！」そりゃそうだ。それにしても……。➡2

**53** 「それはハンドドリルかね？」「何それ？」「だって，ギリギリ……」うっ！静まり返ってしまった。自分でフォローするしかないっ！➡40

**54** いくらうだつのあがらぬオレとは言え，一応真面目で通っているのだから，こんなところを人に見られたらたまったもんじゃない。➡21

**55** 「ううん，それがものすごく安いのよ」「安いたって，庶民の貨幣価値わかって言ってるの？まさか1億円とか言わないでくれよ」「まさか。そうね，2,000円じゃほんの少し足りないんだけど……」➡20

**56** 「わあ！私の同類がいたのね。うれしい♥」いっ，いかん。つい興奮して女言葉になってしまった……。➡5

**57** 「これがすなわち,『乗れん！に，腕押し』ってね」「……こんな棍棒のまま宇宙船になるわけないでしょう!?」「じゃあ，どうするんだ？」➡39

**58** 「こっこら！エンジンが踊るな」「いいじゃない，楽しいんだから」➡8

**59** 「……で，これからどうするつもりだい？このまま居すわられちゃかなわんからなぁ」「そうねえ……母星に帰って人間型の体を作ってもらおうかしら」➡33

**60** 「ふ——ん，なるほどねえ……。で，君たちは地球でいうなら，どのくらいの進化の過程にあたるんだい？」➡37

**61** 「でも，物にあたるのは良くないわそういうときは自分の行ないを鏡を見て考えてみてはどうなの？」だあ——っ！もうやだ!!いったいこいつ何なんだ？➡2

**62** 「どこが女の子だって——の!!!!」

「あら，いけない？」「……」➡92

**63** やっぱり，エンジンはどうやってお茶を飲むのかヒジョーに興味がある。「さあ，どうぞ遠慮なさらずに」➡86

**64** 「そりゃあ，他には棍棒る物がないんじゃないかと……」「あのねえ…」➡11

**65** 「ははは……な，なかなか面白いシャレじゃないか」「そう？そういう割には顔がひきつってるわよ」➡25

**66** 「そんな……ひどい……」また泣きだしてしまった。でも，今度は，わざと泣かしてしまった。いやあ，人を落ち込ますのもたまにはいいもんだ♥クセになりそ……」➡34

**67** と，言うことは作者は居なくなり，当然，この話はなくなる。すると主人公は誕生しないから，作者に対してこういう行動はとれるはずがないすると作者には何の危害も加えられないから――。➡80

**68** しばらくすると音はやんだ。オレは朝までぐっすり寝入ったので，あやうく遅刻しそうになってしまった。➡99

**69** 「じゃあ，お前の宇宙船はこの近くにあるのか？」「ないわ」あんだってぇ――!?宇宙船もないのに宇宙になんか行けっかよぉ！➡22

**70** まったく何が悲しゅうて夜の夜中にエンジンと抱き合わにゃならんのじゃ！「いやだ――!!人間ならたいていは我慢するけど，よりによって……」「ちがうのよ，そうじゃなくて……」「じゃあ何がちがうんだ？」➡2

**71** 「あ，えらいこっちゃ，えらいこっちゃ」よいよいよいよいっと！」「あ――それそれ♥」どひ――っ！エンジンが一緒に踊ったぞ！ こりゃどうなってんだあ？と驚く➡58 驚いたってはじまらない。なんでこんなところにいるのか聞いてみようじゃないか➡26

**72** 「わかった！わけのわからんことばかりするから，ノータリンエンジンだ!!」「まったく誰がノータリンよ！こんなか弱い女の子をつかまえて……」➡62

**73** 「これじゃあ，首を切られるとか以外には死なないやつじゃあないか」「何それ？」「入らんだぁ――――――！」➡49

**74** 「どうしたの？黙りこんじゃって」そりゃ，黙りたくもなるわい。あ～あ，落ち込むなあ……➡92 いや，ここは気を取り直して名前を聞いてみるか？➡10

**75** 「やっぱ，ちょっと無理があるよ，これ」「そうね……，突然こんなこと言えた義理でもないし……。それにもとは言えば私が悪いんだから…」➡46

**76** 「それって，洗濯機って言わない？」「そういう話もある」だからどうした!? このまま洗濯機に押し込めてやるわ！➡13 それとも，宇宙人だと信じてやろうか？➡55

**77** 「まさか，うっちゃるぅ船とか言わないだろうな？」「ど――してわかったの？」だぁ～～っ!!!!➡6

**78** 「じゃあ，どうせ同じ機械生命体なら，レイナちゃんみたいなほうがいいっていうの？」「げげっ……どうしてそれを？」➡19

**79** あなた，はじめっから100にきましたねっ!?まったくエンディーングだけ見ようなんてセコイなあ，なんて言うほどすんばらしいラストじゃないるですけどね，実は。ところで，100に書いてある小話の，元ネタわかります？わかった人はO.F.まで！最初にもどりなさい!!

**80** 「え――い，うるさい！ごまかしたってだめだ!!覚悟しゃがれ」ふと，そのとき……➡18

**81** 「このやろ――！お前，人をおもちゃにしやがって!!てめえなんか人間じゃねえ！」「そりゃそうだ」「……じゃあ」➡2

**82** 泣きだしてしまった……。困った……。どうしよう？ やっぱり可哀そうだから慰める➡42 それとも悪の根元，作者を滅ぼす!!➡67

**83** 「すべての道は廊下に通ずるって言うじゃない♥」がびょ～～ん！➡94

**84** 「それじゃ……☎＜♣＃※キ 〒￥℃→％～の“元＄∴○＠＊……」「な，なんすか？」「いやだ，あなたが証拠を見せろっていうから宇宙共通語でしゃべったんじゃない」➡4

**85** しっかし，有名なシーンのパロとは言え知らない人はどーすんだ？「「……それで，費用はいくらぐらいかかるんだい？宇宙に行くんだろ，相当なもんだぜ」➡55

**86** 「どうせならOILのほうがイイナ――。あっこんなところにあるじゃない♥ゴクッ，ゴクッ……。あー美味しい♥」「……」➡74

**87** 「身からでたサビだ！」「あのねえ，人が真剣なときに!!きゃっ！今度は細長くてうねうねした生き物がでてきたわ！」➡27

**88** 「あなたこそ私が捜し求めてきた人なんだわ！」いきなり抱きついてきやがった！ 放れんかい➡70

**89** なんだ，なんだ!?このエンジン。オレと変わらないくらいムチャクチャじゃないか！ 思わず抱きつく➡56 な――んてことしない。怒鳴りつけてやる！➡17

**90** 「そんなふざけたことが信じられるか！お前なんぞこのエンジン分離機で分解してやる!!」➡76

**91** 「え――ん，え――ん……」「頼むから泣きやんでくれよ。まさか，このまま永遠に泣いているわけにもいかんだろう？」「えいえ――ん」ずっ！➡31

**92** 「自称女性なんつってもね――。可愛くもなければイロッぽくもない。なんかやんなっちゃうね……。そう思わない？」「私にそんなこと聞かないでよ！➡78

**93** 「ねえ，きてくれるの，くれないの？」う――ん，どうしよう？ 折り入っての頼みだから一緒に行ってあげる➡69 いや，そんなこといってもやっぱりなあ。行くのよそ➡75

**94** 「まあ，立ち話しもなんだから中に入りなさいよ♥」そこ，オレの部屋なんだけど……。➡54

**95** もうやめんか!!そのとき，オレは，ふと宇宙船に乗って一緒に行きたいと……。それもやめい!!➡9

**96** 「この星にきた目的は，まだ進化の進んでいない私達の星がこの後どう発展するべきなのかを知るために，ある程度進化の進んだ星を調べて参考にしようというわけなの」➡60

**97** ……と思ったら，鏡に字が書いてありやんの。「お前は～～!!」「怒った？」 怒ったっ!!➡81いや， ここは平静を装うべきだ➡65

**98** これで終りです。えっ？ふざけんじゃねえやいバーローですか？でも，ちゃんとゲームをはじめる前に注意しましたよ。それでも納得できない？そうですか，じゃ，とっておき！「あっ!!」という最後をお見せしましょう!!➡30

**99** そして今日も上司に怒鳴つけられる毎日だ。昨日のことなど記憶のみじんほどもなく，日常に縛られてこれからも暮すのだ。―END―

**100** 「小話その1っ！『平均台って，おっかないなあ』『へいきんだい!!』むなしいなあ……」➡79

# レスキューAVG&RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム




> このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。
> 本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

みなさん，元気でゲームしてるかな？

さあ，今月号よりレスキューのコーナーが新しく生まれかわったぞ！　どこがかわったかというと，一つは，みんなから送られてくる質問のハガキの中からもっとも多かったゲームを3種に限定して，一気に質問に答えていこうというものだ。

もう一つは，レトロAVG＆RPG編コーナーの設置。これは，あまりにも古いゲームなので質問しても答えてくれないんじゃないかと不安に思っている読者のために設けたコーナーだ。我々，レスキュー隊は，9月号の青木クンの言葉にもあったとおり，新しいゲームだろうと古いゲームだろうと差別をしないのがポリシー。だから，遠慮せずにどんどん質問してネ！

以上の2点が変更点だ。より読者の要望に近づくためにという考えに沿って実行したんだけど，意見や感想なんかあったら質問といっしょに寄せてほしい。

それでは，新生レスキューのコーナーへ，Let's Go！

今月の担当ゲーム：リバイバー，ザナドゥ，デゼニランド，太陽の神殿

隊員No.1　清水　毅

○　○

ヤァ，読者のみなさん，ハロハロハロハロ，ハロッキー!!

今月からレスキューのコーナーが新装開店したネ。ボクもベーマガで原稿を書くようになってもう1年。これからもガンバリますので，みなさんヨロシク!!　最後に自分に向かって，がんばロッキー！

今月の担当ゲーム：ソーサリアン，サイオブレード

隊員No.4　ロッキー引本

○　○

みなさんこんにちは!!　先月号の『スナッチャー』でデビューした，第2次レスキュー隊No.13の佐久間亮介です。今月は，はじめてレスアベを書くことになりました。ロッキー引本さんや，清水隊長に負けないようがんばりまーす。それじゃあ，はじめましょうかー？（スーパーリアル麻雀PⅢのノリで）

今月の担当ゲーム：カサブランカに愛を

隊員No.13　佐久間亮介

## ソーサリアン

**Q** 『ソーサリアン』の「メデューサの首」で質問があります。途中で木のところに穴のようなものがチラッとでるのですが，そこに入れません。そこでブルーリボンがもらえると思うのですが…。

どーか，教えてくださいませ。

［千葉県習志野市・清水尊彦14才］

**A** 機種が書いてないなあ。ボクは，88版しかやったことしかないので，そのつもりでいくヨ(98版のような気がする…)。

『ピラミッド・ソーサリアン』もでたことだし，ズバリ，レスキューしちゃおうじゃなーい。

まず，ブルーリボンは，その穴の中にはないんだ。

そして，穴の中に入る方法は，まず，カレンに会って彼女の師匠からあるものを取って，メデューサに会う。でも，メデューサには勝つことはできないよネ。そう，逃げだすのだ。

そのあと，木の穴のところに行ってごらん，すると，ほらネ!!

それでは，がんばロッキー！

**Q** レスキュー隊のみなさん！　ボクは今，PC-88SR版『戦国ソーサリアン』でハマッてます。それもシナリオ4まで解きながら，最後の「徳川家康の章」で，魔よけに関する本がどうしても見つからないのです。あかねさんの話では，"邪鬼"が焼いてしまうと言ったらしいのですが，マップの端から端まで捜してもどこにもありませんでした。

どうすればいいのか教えてください。

［島根県・NO-GARD16才］

A　あれ？　おかしいゾ。NO-GARDクン，マップの端から端まで捜したのなら，絶対に見つかるハズだゾ。きっと，どこか見落としているハズ！

だからと言って，もう一度すみからすみまで捜すとすっごく大変なので，ある程度の目安をお教えしようじゃな――い！

とにかく，屋外ではないのだ。と言っても，家康の章は，屋内のシーンがとても多いからネ。もし，わからなかったら，この先を読んでみて。

政四郎のニセ物。すなわち邪鬼は，ずっと，どこの建物にいたのかナ？


SORCERIAN
－紅玉の謎－
＜88SRです＞

高橋さん，こんばんは!! またまた KAZINKOくんです。今度は「紅玉の謎」です。「黒いやつが持ってった妖精のしずく」が見つかりません。カラスの巣にあるらしいのですが，一番下の巣へは行けないし，その上の2つにはないみたいです。解けてないのは このシナリオだけなんです。悪名高き，あの「不老長寿」も「クイーンマリー号」も「氷の洞窟」も ノーヒントで 軽～くいなしてきたボクが 思わぬ 伏兵に 悩まされているなんて…♪

次には「Vol.1」がひかえているし，「アドヴァンスト・ファンタジアン」も予約済（「戦国」は大昔に解いてしまった） こんなところでつまってるなんて，もうクヤシ～～～イ!!!　と，いうわけなんですわ，これが。

P.S. ホントは「ロードス島」がやりたかったんだけど，88SRにゃでてないんだもんな～！　で，「アドヴァンスト」にしたんですわ，はあ。それでは また お便りします 高橋概（◎一休さん）。

［新潟県上越市・KAZINKO？才］

A　ハロッ（ロッキー語で“おっ”）!!　ひさしぶりにプリティーなお手紙だネ。高橋クンをご指名だけれどボクがレスキューするじゃない!!

実を言うとカラスの巣から妖精のしずくを手に入れるには，いくつかの条件があるんだ。

まず一つ目は，フラグを立てること。このフラグというのは，黒いやつらが持っていってしまった……。ということを聞くこと。これでキミはＯＫ！

それに加えて，大事な条件は，妖精のしずくは２個以上は持っていてはいけないんだ（持てないハズだけれどネ）。

この条件を満してから，カラスの巣を捜してみてくれ。

妖精のしずくのある巣は，左のほうにあるョ。もし，見つからなかったら，とにかく，高いところから飛びおりて，左へ左へと向かってみるじゃなーい。

Q　ボクは今，ＰＣ－88ＦＡで『戦国ソーサリアン』をやっていますが，「徳川家康の章」でつまずいています。

政四郎さんに短歌の秘密にあるということを聞いてからずっと先にすすめません。

この先どうすればいいのか教えてください。お願いします。

［大分県・名無しのゴンベエ？才］

A　実は，ゴンベエクンの他にもたくさんの人が，ここでつまづいているんだよネ。それもそのハズ。この短歌の謎は，あまりにもインケンなんだ。この短歌の内の一つを解読することができれば，すぐに「黒い宝石」も見つかるんだけれど，本当にこの短歌はムズカシイ。だって，黒い宝石を見つけたあとに考えなおしてもわからないぐらいだから……。

ズバリ教えてしまおう。像のある建物の中を捜しまくるんだ。そうすれば，この建物の中はせまいからスグに見つかるじゃな――い!!

## サイオブレード

Q　レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクは88ＭＡで，『サイオブレード』をプレイしてます。

宇宙船の中では比較的やさしかったので地上でも楽勝だと思ったら，もろにはまってしまいました。

ヒューイが島に潜入してブルーデルと合流してから敵にいつも見つかってしまいます。そして，ごうもんを受けて夜になっても逃げだすことができません。２人の兵士の会話を聞いたり部屋の中の物を取りはずすなどしても変化が起こりません。また，空調のスイッチは何か関係があるのでしょうか？

どうぞヒントでもいいですから教えてください！

［横浜市旭区・曽我隆一？才］

A　早速，『サイオブレード』の質問だネ！　Ｔ＆ＥのＡＶＧと言えば，本当にひさしぶりだネ。だって，『スターアーサー伝説』以来だもんネエ。

さぁて，質問の内容のロウヤのシーンだけれども，こんなようなシーンがスターアーサー伝説Ｉの『惑星メフィウス』にもあったんだ。メフィウスの場合はあるアイテムを手に入れて，そのアイテムによってカベを壊して脱出したんだけれど，『サイオブレード』にも共通しているところがあるんだ。それは，ロウヤの中でアイテムが一つ手に入ると言うこと。でも，このアイテムを手に入れるのがこれまた大変。あるものにたいして反復動作を続けなければならないんだ。

もし，これだけでわからなければ，ヒントを一つ。「回転するものをしつこく……」。

Q　こんにちは。オレの名はルイス・ブルーデル28才。連邦情報局工作員の仕事をしている。現在ＰＣ－8801ＦＨで『サイオブレード』をプレイしているんだが，アクション・シーンで悩んでいるのだ。

ヒューイ，マーク・フィールドと２人で，ブルーノ・シュルツ博士を救いにいったのだが，あと１メートルのところでつまってしまったんだ。そこから動くと，RANGE-METER（レンジメーター）の数字が，どんどん増えてしまうんだ。こんな，オレ達のために知恵をわけてくれないか。

［静岡県浜松市・ななしのごんべー17才］

A　おっ！　アクション・シーンでつまってしまったのかい!?　このコーナーは，『レスキューAVG & RPG』なんだゾゥー!!　でも，アクション・シーンと言っても，もとは，『サイオブレード』はAVGだもんネ。ズバリ，攻略法を教えてあげるネ。

まず，このアクション・シーンが，ムズカシイ理由に操作性が悪いってことがあげられるんだ。これをラクにするには，シフトキーを押しながらテンキーを押すとカーソルが動くのではなく，自分が動いて迷路の中をスピーディーに行き来ができる。今までは，テンキーで，いちいちカーソルを動かして方向を決めていたんだから，かなりラクになるハズさ！

まぁ，この方法を使って武器の選択をまちがえたりせず，レンジメーターを注意深く見ていれば，このシーンはラクにクリアできるサ。

それじゃあ，がんばロッキー!!

## リバイバー

Q　ボクは，Ｘ１で『リバイバー』をプレイしています。

そこで質問ですが，どうすれば“リドラの森”からでることができるのでしょうか。洞窟を使って“アイドラの町”まで行っても，川からあがることができないのです。

P.S.ちなみに1ドライブで3回もやり直しています。

［住所・名前不明］

A　リドラの森にある洞窟を見つけられたのなら話は早いゾ。洞窟の中の出口の一つを抜けるとアイドラの町の川にでるのは，キミの知ってのとおり。ここでもう一つ，押しが必要なのさ。川の中を歩き回ってごらん。ロープを見つけられるはずだ。これを手に入れたら再び洞窟にもどる。そして，ふさがれている出口の前でロープを使えば……。ここから先はキミ自身で体験してほしい。

そうそう，洞窟内にある黒い宝箱は今のキミでは開けるのは無理！　だから気にせずにゲームを進めてネ。

Q　ボクは，X1の『リバイバー』をプレイしているのですが，ハリイザートのかぎを使って入った天界の迷路がわかりません。ここのどこかに主神アーディスがいるのでしょうが，ボクにはお手あげです。今までに拾ったメモには神への道のりが書いてあるのですが，これも下の部分しか持っておらず，上の部分はありません。もしかしてそのメモがないと絶対に解けないのでしょうか？　良きアドバイスをお願いします。

［東京都世田谷区・**山本良介？才**］

A　同様の質問が東京都八王子市の**ディオ伊藤クン**からもきている。この場面は，たとえ上下にわかれたメモ2枚とも持っていてもアーディスのところまでたどり着くのはむずかしい。よし，アーディスに会うための方法をくわしく説明しようね。

まずは，メモを2枚とも手に入れよう。どちらも城内にあるからね（ただし同じ城ではないよ）。

そしたら，メモに書いてある進むべき方向を示す言葉（右，上など）を矢印で順番に書いていく。このとき，右上とか左下といった言葉は，右と上，左と下というように切り離して矢印に直すよう注意してほしい。あとは，主人公を，入ってきた場所から矢印の方向の部屋，あるいは出口に移動させていけば必ずアーディスに会えるよ。

なお，正しい道を選択していれば，ジーニーヴァにたくさん会うことができるから，それを目安にするといいだろう。

主神アーディスは，キミにすばらしいアイテムをくれるゾ！

Q　レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクは，『リバイバー』をやってますが，どうやっても〝リザディー〟へ行けません。タンダライドに聞いても「リザディーを救いなさい」と言うだけで，行くことができないのです。ザリオザートのかぎを持っていないのが気になるのですが……。どうすれば〝リザディー〟へ行けるのでしょうか？

［京都市・**X68K15才**］

A　そのとおり！　キミの気にしているザリオザートのかぎが原因なのだ。リザディーに行くためには，ハリイザートのかぎとザリオザートのかぎの二つのかぎが必要となる。なぜなら，これらのかぎを持っていないと町の人がリザディーについての情報を教えてくれないからだ。では，この二つのかぎのありかを教えるとしょう。ハリイザートのかぎは，リスタークのクリスタル迷路にある四つの洞窟に，ザリオザートのかぎは，同じくリスタークのクリスタル大迷宮の中にそれぞれある。

どちらも，リスタークにあるのでガンバッテ捜しだそう。二つのかぎが見つかったら，それを持ってソングロシアに行き，そこである人と話せば念願のリザディー行きは可能となる。その人は，キミに対して今まで「まだ教えられない」と言っていた人だからすぐわかると思うよ。さあ，エンディングは近いゾ。

Q　遂に最後の時は来た。英雄の三装備に身を固めた俺は，あの長かった日々を想い，聖なるラビスタークの背にまたがる。この世界に来てさまざまな出会い，そして別れがあったが，今や英雄度100の誰にも尊敬される英雄となっていた俺は，ラビスタークの背で風を切りながら，その勝利を信じて疑わなかった。

だが，邪神界の入口で俺を待っていたのは〝トラップ〟という名の敗北であった。目前にありながら入れぬ入口，サダリアーンの幻影。俺はがっくりと膝(ひざ)を落とした。

［愛知県名古屋市・**ラメタップ18才**］

A　つぎの瞬間，俺の脳裏(のうり)にある考えが浮かんだ。「サダリアーンは幻影。そうか，なまじ目が見えるからトラップにハマってしまうんだ」。俺は，目をつぶり道を手さぐりで歩きだした。

もう20分もたっただろうか。いっこうにサダリアーンの元へはたどりつけない。やはり，俺の考えはまちがっていたのか……。と思ったときである。わきの岩に手を触れると「ゴトッ」という音がするのだ。俺は思いっきり蹴(け)とばした。ガラガラという音と共に秘密の通路が姿を現した。なるほど，サダリアーンは邪神界の入口に来るものに対し，魅了(みりょう)の呪文をかけて自分の居場所をカムフラージュしていたのだ。俺はサダリアーンを倒すという強い信念のもと秘密の通路を歩いていった……。

——○——○——

ここから先は，キミ自身がストーリーを作るのだ。なお，秘密の通路は，テンキーの[1]，[3]，[7]，[9]のナナメに進むキーを使って迷路の壁沿いに歩くと容易に発見できるゾ。

感動のエンディングを存分に楽しんでネ！

## レトロAVG＆RPG

Q　ボクは，X1の『デゼニランド』をやっています。それで，ホラマンションのかんおけのところで十字架をはめたいのです。「PUT」とか「INTO」とか入力しましたがぜんぜんダメです。

どうか，十字架のはめかたを教えてください。もう2年間悩んでいます。

［群馬県・**川田哲也11才**］

A　さあ，名誉ある(?)レトロAVG & RPGコーナーの最初のハガキは『デゼニランド』に関する質問だ。

十字架のはめかた。コイツにはボクも悩んだおぼえがある。ボクは，「SET」とか「DROP」とか入れたんだけどネ。

川田クンのとった〝十字架をはめる〟という行動は正しい。ただ，「はめる」という言葉をこのゲームにあった英語に訳さなくてはいけないのだ。はっきりいってその言葉はたいへんむずかしい。

和英辞典で「付ける」という言葉を引いてごらん。きっと，そこには“A○○○○H”という英単語があるはず。

ここでは，それを使って「A○○○○H CROSS」と入力すればOK！

これから先もこのようなコマンド入力が何場面かあるけど，キミの豊かなセンスと和英辞典さえあれば，きっと切り抜けることができるぞ！　がんばってネ！

Q　はじめまして！　私はMSX2版の『カサブランカに愛を』をプレイしています。やっと1916年の世界で犯人からの話を聞いても，なぜか研究所の左側の

ドアが開かず，鍵束を使っても「ここの鍵は，鍵束にないようです」とでてしまいます。

持ち物は，日記，手紙，写真，新聞，ナイフ，鍵束，本，コート，書類，時計，釘抜き，首飾りの計12個です。持ち物の取り忘れはないと思うけれど，レスキュー隊のみなさま，どうか良い考え，アドバイスをお授けください。

［福島県郡山市・**樋口宏典16才**］

**A** うーん，おしいですね。まだ，1915年の世界のエルガー博士にすべてを打ち明けてないようだね。ここは，エルガー博士自身が書いた物を渡してみてはどうでしょう。そうすれば，博士はキミに鍵を渡してくれるでしょう。

でも，今のままの持ち物ではクリアは不可能なので，もう1度最初からやらなくてはならなくなりますよ。




［岐阜県海津郡・**クェプル13才**］

**A** ごめんなさい。実は，クラウンを持っているゲレルジャイアントは，レベル6ではなくて，レベル5にいるんだ。確認をしないで自分の記憶にたよって原稿を書いたのでこんなことになってしまった。これからは，二度とこんなことは起こらないようにするのでお許しを……。

ところで，このクラウンを手に入れると，クェプルちゃんはすべてのクラウンを手に入れたことになる。これでレベル10の塔に入れるヨ（ただし，カルマも0でなくてはならない)。なお，レベル10の塔に行く前に，寺院によることをお忘れなく。なぜって？ 四つのクラウンを持つ者には牧師さんが，ドラゴン＝スレイヤーのありかを示す地図を見せてくれるからだ。

では，最後にクェプルちゃんがこの先取るべき行動について触れておこう。

それは，来たるべきキングドラゴン〝ガルシス〟との戦いのための十分な装備を整えることだ。武器とヨロイは割と楽に見つけられるだろうけど，盾（たて）は苦労するぞ！ なにせマントルを二つ持ってなければ手に入れられないのだから……。

P.S.神奈川県横浜市の**M･M･Mクン，**ご指摘ありがとうございました。

## 読者間レスキュー

**Q** 誰か教えてください。X1の『ゴーストタウン』の脱出用ヒコーキの動かしかたと，ポンプのあった家への入りかたを……。現在，持っているアイテムは，ローソク，シャベル，マッチ，パン，ハンマー，ポンプ，薬，ダイナマイト，バケツ，水筒，缶切，缶詰，コインです。(88年10月号掲載)

［福井県坂井郡・**Capricorn？才**］

**A** Capricornサンの質問の『ゴーストタウン』に答えましょう!!

まず，ガソリン・スタンドでガソリンを買います。(INSERT COIN) (GET GASOLINE) でOK。

つぎに飛行機のある家の前で車を降り，車のほうを向いて，(USE PUMP) でガソリンを取ります。

それから家の中に入り，KEYを取って飛行機の前で，(FILL GASOLINE) (RIDE PLANE)。これで飛行機は飛び立ちます。

ちなみにポンプのある家はダミー(死語だなこりゃ）です。

［大阪市・**森　宏仁16才**］

**Q** 私は，FC版の『ミネルバトンサーガ』をプレイしていますが，どうしても青の玉が見つかりません。赤と緑の玉はすぐに見つかったのですが……。お願いします。もう1年も悩んでいるんです。(89年1月号掲載)

［北海道函館市・**どぼん？才**］

**A** 1月号のどぼんクンの質問にお答えしましょう。ズバリ〝青の玉〟はゴルゴンの迷宮にあります。まず，グルー神殿からラバン城に行きます。そして，ラバン城の中にある扉（とびら）が六つ縦（たて）に並んだところの一番上のハシゴを降ります。

すると，そこはゴルゴンの迷宮。ここには〝青の玉〟以外にも重要アイテムがあるので（最強の弓〝グラの弓〟もここにある)，取り残しをしないように。

また，ここはとても複雑な迷宮ですので，マッピングをすることをおすすめします。さあ，エンディングまであと一歩です。がんばってくださいネ！

P.S.実をいうと，ボクも〝青の玉〟でつまっちゃって……。結局，シラミつぶしにすべての町，城，神殿を捜しまくって見つけました。おかげで解くのに2週間もかかっちまった！

［香川県高松市・**龍神騎兵・アラン**］

■**清水**：この質問には愛知県宝飯郡の**やまごんクン**ほか，たくさんの方からお答えが寄せられました。どうもありがとう！ では，恒例の今月の課題の発表といこう。みんなからのあたたかいお便りを待ってるヨ。ヨロシク！

**Q** はじめまして。僕は今X1の『ユーフォリー』で悩んでいます。あの広一いマップを行ったり来たりして，どーにかダミアム教の跡継（あとつ）ぎを証明する指輪を取ってきて，やっとの思いで空を飛ぶことができるようになりました。しかし，ここからどーしても先に進めません。デイバットのところへ行っても一瞬のうちに殺されてしまうし…。

アイテムは，ほとんど持っていると思います。

どーか，どーか，どーっか，これから先何をしたらいいのか教えてください。

［静岡県掛川市・**ZEUS17才**］

★　★

## おたより待ってます！

この「レスキュー！AVG＆RPG」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2㎝）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！AVG＆RPG」係

# テーブルトークRPGコーナー その7

## ワープスファンタジー誌上プレイング
## 『ジェノサイド』ワールド・キャンペーン

ORG／大貫 昌幸

1989年初春。寒い日々が続いておりますが皆さんはいかがお過ごしですか。

今回のキャラクター紹介は能力値以外の数値を並べてみました。今回発表した以外のデータや装備についても，おいおい紹介していきます。

ところで熊本県の榊原くん，君はなかなか鋭いぞ。確かに魔導戦士はチェインメール以上の防具を使えないね。11月号のイラストは，イラストレイターの勘違いと僕のチェックミス。従ってシドが使用しているのはスケールメールです。

それではキャラクター紹介に引き続きリプレイをどうぞ。

## キャラクター紹介

**■シド・ウェットブレイド**



魔導戦士兼魔術師（1レベル）
男性　21才
種族：ウインデーネ
ヒット・ポイント：14
メンタル・ポイント：29
ヒーロー・ポイント：5（残り1）
呪文：エネルギー・ブラスト　ディテクト・マジック　アイス・ストライク
戦闘技能：ウェポン・アタック・スキル　グレートスォード＋1　アーマー・ディフェンス・スキル＋1
言語：コモン語A　人間語A　精霊族共通語A　ウインデーネ語A
武器・防具：グレートスォード（スティール製）　スケールメール

ヒーロー・ポイントのムダ使いがたたり，ついに後一つを残すのみとなってしまった。

ついたアダ名がマスターのおもちゃ。がんばれヒーロー!

**■シュレア・ストランディ・バックホーン**



女戦士（1レベル）
女性　20才
種族：有角族
ヒット・ポイント：22
メンタル・ポイント：3
ヒーロー・ポイント：5
戦闘技能：シールド・ディフェンス・スキル＋1　ウェポン・アタック・スキル　レイピア＋1
言語：コモン語A　有角族語A　ノーム語C
武器・防具：レイピア（スティール製）ラウンドシールド　ポイントアーマー

唯一ヒーロー・ポイントを使用していないキャラクター。グループの紅一点。彼女がいなければシナリオは進行しないにちがいない。

**■ジョン・カーター**



狂戦士（1レベル）
男性　22才
種族：有角族
ヒット・ポイント：24
メンタル・ポイント：3
ヒーロー・ポイント：5（残り4）
戦闘技能：ウェポン・アタック・スキル　ナイフ＋1　マルチ・アタック・スキル＋1
言語：コモン語A　有角族語C
武器・防具：ナイフ（スティール製）ローブ

街中でバーサークした危ない奴。キャラクターの性格とは裏腹に，なかなか読みは鋭い。

**■マーティン・カーペンター**

狂戦士兼聖職者（1レベル）



男性　23才
種族：人間
ヒット・ポイント：17
メンタル・ポイント：13
ヒーロー・ポイント：5（残り2）
呪文：ヒーリング・マジック　イルミネイト
戦闘技能：ウェポン・アタック・スキル　ダブルメイス＋1　アーマー・ディフェンス・スキル＋1
言語：コモン語A　人間語A　精霊族語C　古代精霊語B
武器・防具：ダブルメイス　ブラストプレート

早くジョンと2人でダブルバーサークしてほしい。

冷静なふりだけが得意（?）なエセ聖職者。

**■モード・アダムス**

『イラスト募集中!』

一般人（1レベル）
女性　17才
種族：人間
ヒット・ポイント：6
メンタル・ポイント：2

今回のシナリオは，彼女を助けたことからスタートした。現在もキャラクター・グループに同行しているはずだが……，存在感の薄いNPC。
イラスト募集中!

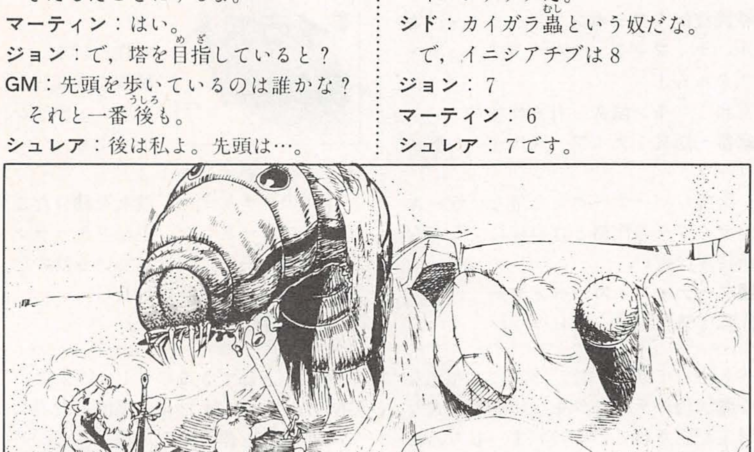
## エチュード9

キャラクターの一行はルーザ・カロミール国境付近に広がるニージア砂漠へとやってきました。そこには邪悪なる魔法使いリクワラキーの塔と莫大な財宝が隠されているのです。もちろん危険が待ちかまえていることは言うまでもありません。果たして財宝を手に入れることはできるのでしょうか?

**GM**：さて，丘陵地帯を横断した君たちの前に，果てしなく続くニージア砂漠が広がっているよ。

**ジョン**：出発してから何日が経過して

ますか。
GM：予定どおり，ちょうど２週間だよ。ただしここから目的地まではあと何日かかるか不明だけどね。
シュレア：「食料が足りなくなった人は？」
シド：「あと３週間はＯＫですけど」
ジョン：「全員，大丈夫みたいだな」
　なぁ～に，いざとなったらヒーロー・ポイントを使って，実は持っていたとやればいいんだからな。
マーティン：「うんうん。これぞ神のご加護というものじゃ」
GM：で，どうします。時間は昼過ぎですけど。
ジョン：では地図を頼りに前進することにしましょうか。
シド：夜は危険ですから，早いうちに進んでおきましょう。
マーティン：ではマスター。足元に注意しながら進むことにします。
GM：おいおい，ほんとうに進むのかい？
　ミス・モードは「昔父に聞いたことがありますが，砂漠を横断する場合は，早朝と夜間は進むべきではないということです」と言っているよ。
シド：「なるほど，確かにそうですね。このままでは日射病にかかり，脱水症状を起こしかねないですね」
GM：今度からは注意してくれよ。今回は最初のシナリオだからサービスだよ。もっとも１時間も歩けば後悔したことになったけどね。
マーティン：では涼しくなるまで待ちましょう。もちろん水分を蒸発させないように気をつけてね。
GM：ＯＫ。何か特別にすることはあるかい？　なければ，夕方になり，君たちは地図を頼りに塔を目指して歩きだしたことにするよ。
マーティン：はい。
ジョン：で，塔を目指していると？
GM：先頭を歩いているのは誰かな？　それと一番後も。
シュレア：後は私よ。先頭は…。
シド：オレだ。
GM：では２人とも知覚力チェックをしてくれ。
シュレア：成功だわ。
シド：ちぇっ。失敗だ！
GM：シュレアは後方の砂の中で何かが動いたのに気づいたよ。シドはヒーロー・ポイントを使うかい？
シド：いいえ。もう一つしかありませんから大事に残しておきます。
シュレア：「気をつけて。砂の中に何かいるわ」
　マスター，大きさはわかりません？
GM：判断力チェックして。
シュレア：成功です。
GM：けっこうでかいですね。２ｍ以上，３ｍぐらいはありそうです。
マーティン：シュレアの声に反応して周囲に注意します。それで…。
GM：ちょっと待ってね。先にシドに対するアクションをしちゃうから。で，知覚力チェックに失敗したシドがシュレアの声に振り向くと。
シド：やっぱりヒーロー・ポイント使おうかな。
GM：遅い！　で，砂の中から２本の触手のようなものがのびてきたよ。回避判定をして（＊１　ＯＲＧでは攻撃の場合，回避判定を先に行なうのがはやっています）。砂に足をとられているから－２のペナルティーを付けてね。
シド：２回ですね。ソリャ～！　１発目，－７。２発目，－14。
GM：これはきついなぁ。７と２発目は２だけだ。ティ，ティ。２発とも外れ。すると砂の中から巨大な貝の塊のような怪物が姿を現してきた。シュレアが気づいたのも同じ奴だよ。イニシアチブだ。
シド：カイガラ蟲という奴だな。
　で，イニシアチブは８
ジョン：７
マーティン：６
シュレア：７です。



GM：こっちは５。お先にどうぞ。
シド：とりあえず剣を抜いて切りかかります。
GM：どうぞ。攻撃も同時にいいよ。回避は失敗だ。
シド：命中です。貫通力は９，ダメージは35。
GM：カーン。スティールのグレートスォードがはじかれたよ。
シド：ホントかよ。
GM：ダメージは25ね。
シド：つうことは，装甲（＊２　防御値のことです）は10か。
ジョン：シドが攻撃している正面のやつに切りかかります。
GM：しかしナイフでは，文字通り刃が立つ相手ではないよ。ダメージを先に振ってごらん。
ジョン：１Ｄ３（1個を）（＊３　６面体ダイスを１回振り，目が１か２なら１，３か４なら２，５か６なら３とする）して，２！
　２倍して，ボーナスが＋１と＋５で10ダメージですね。
GM：却下である。
ジョン：しかしクリティカルがある。トゥリャ～。駄目か。でもトラブルがある。
GM：ティ。はい終わりね。シュレアの番だよ。
シュレア：２匹ですか？　他にもいそうですか。
GM：いいえ。２匹だけみたいですよ。
シュレア：ではスティール製のレイピアで串刺しにしてあげましょう。(データを確認して)!?　あら，抜けないわ。
　「逃げたほうがいいみたいよ」
　一応攻撃はしましょう。
GM：－４でどうぞ。
シュレア：ハイ，当たることは当たりですけど。ダメージは18ね。
GM：では８打撃です。最後にマーティンは？
マーティン：バーサークを宣言しましょう。
　ダブルメイスでも抜けませんからね。
GM：バーサークのコマンドワードは？
マーティン：「父と子と精霊の名においてアーメン！」これでどうです。
GM：それまずくないかぁ。
ジョン：さすがはエセ聖職者，アブナイ奴だなぁ。
シド：ついに正体をみたぞ!
GM：他のを考えといていてね。ではこっちの番です。ちなみにモードさんもロングスォードで攻撃しましたけ

ど，効果はなかったようです。では全員2回ずつ回避を判定してください。カイガラが開いて，そこからスプレーのようなものを噴出してきました。

●

というわけで，キャラクターはこのあと延々とカイガラ蟲との戦闘に時間を費やします。ページのむだ使いになるので戦闘シーンの描写は省略することにしました。

戦闘のやりかた（戦闘時のマスタリングやユニットの使用方法）について，もっと良く知りたいという人はお手紙ください。

希望が多ければ，そのうちくわしい解説を行ないます。

キャラクターを襲撃したモンスターはカイガラ蟲といい，麻酔効果のあるスプレーを最大の武器としています。しかも防御値が高いため低レベル（4レベルまで）のキャラクター・グループではヒーロー・ポイントや魔法を使用しないとなかなか手強い相手になります。

今回のプレイングでは，マーティンに続いてジョンもバーサークし，シドが例によってアイス・ストライクを打ち込んで倒しました。

また，シュレアが麻酔スプレーに対するラック・チェックに失敗したとき，はじめてヒーロー・ポイントを使用しました。

●

## エチュード10

GM：昨日の夜はさんざんだったねぇ。砂漠にはキラーコングはいないけど，サンドワームがいるからね。

マーティン：勘弁してくださいよ。思わず神に祈っちゃいますよ。

ジョン：そうそう。カイガラ蟲の経験ポイントはいくらです？

●

すべての共通した楽しみの一つに，キャラクターを成長させるというものがあります。

自分のキャラクターが強くなり，財宝を手に入れて，強力な武器や防具を買ったり，より高度な魔法が使えるようになるうれしさは，ＲＰＧを一度やったことのある人なら味わったことがあるのではないでしょうか。

そのキャラクターの成長度合いを示すのが経験ポイントです。このポイントがある一定の数値になるとキャラクター・レベルが上昇し，キャラクターが成長したことになります。

経験ポイントは今回のようにモンスターを倒したときや，シナリオの目的を果たした場合に手に入るのが普通です。

またワープスファンタジーでは，ゲーム終了時に残っていたヒーロー・ポイントの数によっても経験ポイントを獲得することができます。

カイガラ蟲を倒したことによって獲得できる経験ポイントはトータルで456。これを５人（＊４　ＮＰＣであるモード・アダムスも人数に数えます）で割ると，１人あたり91点となります。

●

GM：では，ここで全員10面体サイコロを振ってください。10がでると道に迷います。1だと……。

シュレア：１ですよ。

シド：８だ。

ジョン：２。

マーティン：もう１はでてしまったから関係ないと思うけど，せっしゃ（＊５　プレイヤーとしての発言なのに口調がキャラクターになりきってます）も１です。

シュレア：１だと何です？

ジョン：ピーン！ 妖怪アンテナに反応あり。

シド：で１だと？

GM：１がでたときは，塔を発見します（キッパリ）。

沈黙。そして，一同なぜか大爆笑！

シド：じゃあ，塔を２本も発見したんですね。

シュレア：「まぁ，なんて運がいいんでしょう」

マーティン：「せっしゃが神に祈った効果があったというものじゃ。うむうむ」

シド：「でもまやかしかも知れませんよ」

シュレア：「ずいぶんと慎重なんですね？」

シド：「このグループなら，それぐらいでちょうどいいんですよ」

シュレア：（自分でよく言うわ）ホホホ。

GM：ということで，君たちは遠くにそびえる塔を発見した。

シド：しつこいようですが，蜃気楼じゃないですね。

GM：たぶん本物でしょう。確かめる方法はありませんが。

ジョン：まぁ，塔に近づけばわかることでしょう。では進みます。

GM：しばらく進むと，塔の形がはっきりとしてきました。

シュレア：「蜃気楼じゃないようね」

GM：前進を続けますか？

マーティン：もちろんです。ここで引き返したら神の罰が下るというものです。

GM：では，さらに１時間ほど進むと君たちは塔に辿りつきました。

## エチュード11

シュレア：大きさは？

GM：直径は６ｍぐらいですね。高さ10ｍぐらいから上の部分は壊れてなくなっています。

ジョン：壊れて塔の周りに足跡のようなものはありますか？

GM：イイエ，何もないようですけれど。

シド：入口は？

GM：どこにもないようです。

シド：塔の壁に沿ってグルッと回りますけれど，何かおかしなところはありますか？

GM：調べますか？

シュレア：では全員で手分けして調べましょう。

GM：10分ほど調べてみましたが，これといったことは分かりませんでしたよ。

マーティン：「うーむ。困ったなぁ。モードさん，何か良い考えはありませんか？」

GM：おいおい，そんなことＮＰＣに聞くなよな。彼女は「すいません。私もどうしたらいいのか」と悩んでいるよ。

シュレア：「何か効果的な方法があるはずだけど……」

ジョン：「飛ぶんですね」

シュレア：「羽はないわよ。実は私は有翼人だったりして」

ジョン：「デ○ルウイング！おお羽がはえてきた」

そんなわけないですね。

マーティン：うーむ。有角翼人だと思ったのに。残念だなぁ。

シド：実は私の正体は，ってか。

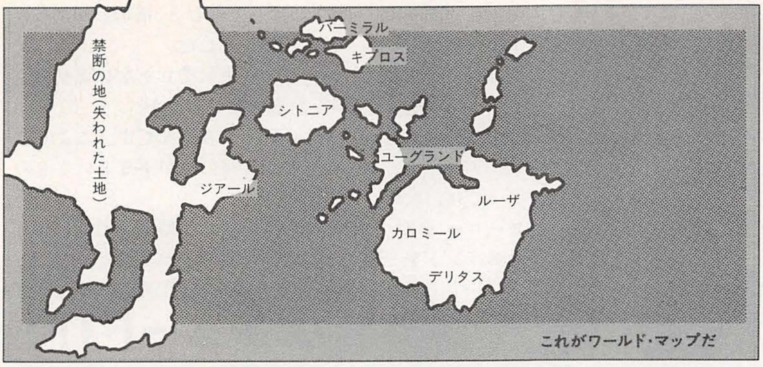
GM：「なぜ私の正体を知っているのです？」

シド：「そうなんですか。モードさん」

GM：ジョークです。

シュレア：つごうがいいと思ったんですけどね。

シド：「しかたない。このスティール製のグレートソードで壁を叩き壊しましょう。ウリャ～」




これがワールド・マップだ

どうですか?

**ジョン**：さすがスティーセ○イント。

**GM**：でも壁には傷一つつかないよ。

**ジョン**：さすがバ○ダイのおもちゃ。

**シュレア**：「やはり，ちゃんとした入口があるみたいですね」

**ジョン**：「もしかして，塔にしては低いから，入口は砂の中に埋まっているのかもしれないなぁ」

**GM**：（あいかわらず鋭いなぁ）「そうかもしれませんね。少し砂を掘ってみますか?」ミス・モードがジョンの意見に賛成したよ。

**マーティン**：「では手分けして掘ってみましょう。どうせ砂だから，場所は適当でいいでしょう」

**GM**：10分もしないうちに，入口らしい場所を発見したよ。ただし，ここから入口全体が見えるように掘るのは一苦労だね。なんせ砂はすぐに埋まってしまうから。

**シュレア**：ではヒーロー・ポイントを使用しましょう。これはヒーローの何になるのかしら?

**GM**：まぁいいでしょう。うまい具合に，しばらく掘ると硬い岩にぶつかりました。それで，その岩を上手に利用すると，どうにかうまくいくようです。ただし，この作業は夜にやったことにしてください。

**全員**：ハイハイ。

**マーティン**：脱水症状は勘弁してほしいですからね。

**ジョン**：ではいよいよ塔へと突入ですね。

**シュレア**：ところでワワワッワッ……。え～と名前なんだっけ?

**GM**：記憶力チェック!

**シュレア**：成功です。

**ジョン**：リクワラキーでしょ。

**シュレア**：そうそう。

**GM**：ワから言っちゃだめだよ。

**シュレア**：「で，そのリクワラキーだけど，とてつもなく邪悪なんだから，正面から入っていっていいのかな」

**マーティン**：「他に入口がないのだからしかたあるまい」

---

ということで今月はここまでです。ニージア砂漠での冒険いかがでしたか? 次回はいよいよリクワラキーの塔の中へと潜入していきます。果たして，何が待っているのでしょうか?

## キャラクター・クラス紹介 その3 魔導戦士

メンバーの中のギャグメーカー（本人にはそんなつもりはまったくないそうですが)。シドの職業がこの魔導戦士です。

魔法と武器の両方が使えるという，ヒーローのおすすめにキャラクター・クラスです。また，兼職はめんどうだという人や，やりたいクラスがはっきりとしない人にはちょうどいいでしょう。成長が遅いのが欠点ですが，狂戦士や女戦士と同じスピードなのであまり気にはならないはずです。

使える魔法はルーンマジックだけですが，シドのように兼職をすればバリエーションを増やすこともできます。また，戦闘技能はアーマー・ディフェンス・スキルを選ぶとよいでしょう。

## ワープス・ファンタジー 新製品情報

**■パート3：ビーストランド**

今回のリプレイにも名前だけ登場したサンドワームをはじめ，約60種類のニューモンスターを紹介したモンスター・マニュアルです。付録としてDランクの魔法カード90枚がセットになっています。

価格3,800円

**■パート4：ウイザード・シティー**

待望のBランク・マジックと，新しいマジック・アイテムを扱う追加ルールブックです。その他にショート・シナリオが1本含まれています。またビーストランド同じく，付録としてCランクの魔法カード90枚がセットになっています。

価格3,800円

以上の製品はツクダホビー(〠111東京都台東区元浅草3－1－3　☎03－843－1130)から発売されています。有名デパートやホビー・ショップであつかっています。

## 企画募集中!

続いて，毎度おなじみの企画募集のお知らせです。このコーナーでは読者の皆さんが参加できるように，いろいろな企画を考えています。このコーナーに関するご意見やご感想，キャラクター人気投票，やってほしい企画など，なんでもけっこうですからどしどしお寄せください。次号から，皆さんからお寄せいただいたお手紙を紹介したり，質問に答えていきたいと思います。

## CRPGをTRPGに

皆さんからお手紙を拝見すると，どうもTRPGのやりかたが今一つ理解できないというものがたくさんあります。そこで，CRPGの1シーンをTRPG風に再現して，ゲームのやりかたを説明しようというのがこの企画です。CRPGの情報収集とTRPGの情報収集の違いやゲームの進めかたなどをじっくりとお見せする予定です。そこで，この企画で取り上げてほしいCRPGを募集します。「ドラクエIIIのイシスの街」というように具体的なCRPGの名前をリクエストしてください。

## モンスター・コンテスト

イラストでも文章だけでも受け付けます。皆さんの考えたオリジナル・モンスターのイメージをお知らせください。おもしろいモンスターはデータ化して誌上で発表していきます。

## Q&A

ワープスをプレイしていて疑問に思ったことがありましたら，すぐにお知らせください。ルールの解釈，プレイング・アドバイスなど，何でもOKです。またTRPG一般に関する質問でもかまいません。

その他，自慢のキャラクター紹介やイラストなど，何でもOKですからどしどしお寄せください。

# ファンタジー通信

## 小説『陰陽師』

手塚一郎

彼は知っていた。
この世の全てを、何もかも……。
戦いも、
命も、
神も、
運命も、
宿命も、
始まりも、
もちろん終わりも……。
しかし、それは
誰も知らない
彼だけの大事な秘密……。
夢伝説「全ての秘密」第三十一章より
〔兵庫県明石市・森脇直彦〕

## ごあいさつ

こんにちは。ベーマガ編集部の護法童子こと手塚一郎です。そろそろ受験シーズンに突入——！全国の受験生のみなさん，ガンバッてくださいね。

さて，今月のファン通は小説。それも日本を舞台にした作品です。読者のみなさんの「西洋ばかりではなく，東洋モノを紹介してほしい」という希望を取り入れてしまいました。

著者は夢枕　獏氏。「精神ダイバー」シリーズや，その他の伝奇モノで有名なその人です。



▲夢枕 獏著・文藝春秋・1,000円

## 陰陽師

“陰陽師”と書いて「おんみょうじ」と読む。気象学や天文学に長けた，いうならば「占い師」である。いや，これは適確な呼びかたではないかもしれない。つまり，星や人の相を見るだけではなく，呪詛により人を呪い殺すことまでした「呪禁師」でもあったのだ。

陰陽師は実在した。文献を調べてみると「遣唐使・吉備真備が，中国より陰陽道を日本に伝えた——」とある。本書「陰陽師」の主人公・安部晴明もまた実在したのである。

陰陽道。先人も書いたように「占いの，そして呪殺の法」だ。剣の道が剣道であり，柔の道が柔道と呼ぶことからも理解してもらえるだろう。余談であるが，魔の道は？　そう，魔道だ。魔道師という単語（造語か）は，ここからきている。

「魔道」がでたので，もう少し書く。魔法（魔術などとしてもいい）について考える場合，ボクらは「西洋魔術」を抜きに語れないことが多い。なぜだろう？　RPGの影響だと言われればそれまでだが，もしかしたら「魔術＝西洋のもの」という公式が頭の中にあるせいかもしれない。だが，東洋にも魔術は立派に存在する。そして，その基本というか原型が「陰陽道」であるわけだ。ここに日本独特のアレンジが施されていったのは言うまでもない。

また，後の忍術に影響を与えていったともされており，実に興味深い。

平安時代——。陰陽師は朝廷につかえる役職のひとつであった。大内裏には「陰陽寮」なるものまで設けられていたというから，その重要性および権力の大きさは想像がつくと思う。

ところが陰陽師・安部晴明は，そんな絶大な権力を鼻にかけたりしない，雲のように捕えどころのない男だった。

彼は，土御門大路の屋敷に住んでいた。1人で住んでいるようなのだが，そこを訪れる者はそう思わない。いつ




▲神奈川県秦野市・迦桜羅列樹

来ても新顔が，晴明の身のまわりの世話をしているからだ。一体，何人の人間が屋敷に住んでいるのか？　いつも，そう感じさせられた。

晴明は「式神」を使っているのだった。式神とは「魔物の一種（または，そのもの）」である。葉や紙などを何らかの方法で魔物に変え，家来（子分か？　言いかたが悪いなぁ）のように使われていたのだ。ちなみに文献では，安部晴明は12の式神を使っていたと書かれている。

それから，忘れてはいけない人物がもうひとり。源 博雅 朝臣である。武士だ。三十代後半の実直そうな男である。物語は博雅が晴明の屋敷を訪れるところからはじまる。陰陽道が——というより小むずかしいことが苦手な博雅であったが，不思議に晴明とは気が合い，よく酒を飲みに来るのだった。それも何かしらの悩みを抱えて……。

物語の筋は，あえて書かない。いや，短編集なので書けないのだ。ごめん！

あの『帝都物語』にもでてきた「陰陽師」。東洋魔術の基本ともいうべき陰陽道の物語を，キミにもぜひ読んでみてほしい。

## 今月の本箱

先月はお休みしてしまったこのコーナーだけど，消滅したわけではないのでご安心を……。さて，ウィラン・サーガですか。1巻だけ読みました。




◀秋田県能代市・曲垣　砺

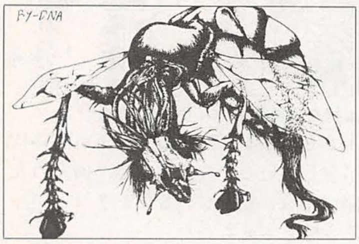
## 今月のC・Cコーナー

先月の課題は「馬とナメクジの合成」でしたね。年末進行ということでしめ切りが早かったのですが，いやいや力作が多く驚かされました。

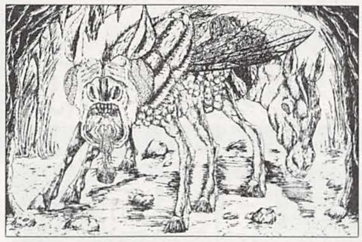
で，今月は優秀作を3点掲載します。今後の参考（？）にしてください。しかし，最近はグロいイラストが増えてきましたね。楽しいからいいけど……。

さて来月は，**レザーゲーマー**くんのリクエストで「ダチョウと羊の合成」。

しめ切りは1月18日必着まで。ハガキは横でお願いします。



▲富山県中新川郡・DNA



▲埼玉県越谷市・枌谷　力



▲岐阜県各務原市・天野優耶

## ファンタジー通信伝言板・特別編

読者間の交流の場として使用してください(ハガキは縦でお願いします)。










## 読者のコーナー

少しずつ狭くなっていくとウワサされる「読者のコーナー」だけど，そんなことはない。単に読者からのお便りが少ないだけなのだ（それじゃ同じだって)。

というわけで，来月は2ページ丸々使って「読者のコーナー・スペシャル」をやってしまおっと。でも，みなさんからのお便りが来ないとポシャってしまうわけだ。単なるお便りでもいいし，質問とかだっていい。ガンガンお答えしましょう。ただし，なるべくハガキで，しかも短めのがウレシイ。

**あて先**：〠141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信・お便りコーナー」まで。

ペンネーム希望の人は，そのことを忘れずに書いておくこと。！

さて，それではお便りを紹介していこう。まずは埼玉県大宮市の**高野裕司**くん。

★「よく，エルフとドワーフは仲が悪いといいますが，ドラゴンランス戦記の『城砦の赤竜』を読むと，そうとは限らないようですね。だってエルフの住んでいる建物はドワーフの手によるものだし，エルフとドワーフでいっしょに造った建物もあるとか。それから話は変わりますが，エルフには森に棲んでいるものの他に『海エルフ』というのもいるのですね。ボクは，この間はじめて知りました」

■㊔：富士見文庫から発売されているドラゴンランス戦記も，ついに完結したね。この後もちがうシリーズがでるとかで楽しみ！　さて「海エルフ」だけど，エルフを単に妖精とするならば納得できる。メロウとかね。それを知ったというのが小説とかならば「海エルフ」も創作である可能性が高い（もちろん，それが悪いなどとは言わない)。正しい（？）知識を得るには民話集などを読んでみるのもいいかもしれないね。

続いて**山村　真**くんからのお便り。こら，住所ぐらい書きなさい！

★「ニーベルングもいいですが，同じくワーグナーの『ワルキューレ』は最高です。楽劇ですが，パソコンのデモにも使われ，聴けばナルホドと思うはずです。ワーグナーの北神シリーズはいいものばかりです」

■㊔：ワルキューレってのは，ニーベルングの中に含まれてるんじゃないのかな？　まぁ，いいけど。それにしてもキミは12才とは思えないねえ，ワーグナーとか聴くなんて……。ひょっとしてピアノとか習ってたりするのでしょーか？　でもさ，12才って小学校6年か中学1年のわけでしょ？　普通，ニーチェとか読むか？　まぁ，いいんだけど不思議なんだ。ところで『北神～』っていうのは『北欧神話』の略なの？　まぁ，いいけど。ワケのわからん受け答えでゴメンなさい。それでは来月までお元気で……。

# ファンタジー通信イラストギャラリー

東京都小平市・長谷川徳幸



手：ボツだと思った？ ファン通にボツはないのだよ。

大阪府堺市・ありす



手：トリウマですか。受験勉強，ガンバッてください。

埼玉県南埼玉郡・ぱこ&ぺん



手：いつもうまい絵を描きますね。髪の毛がいいなあ。



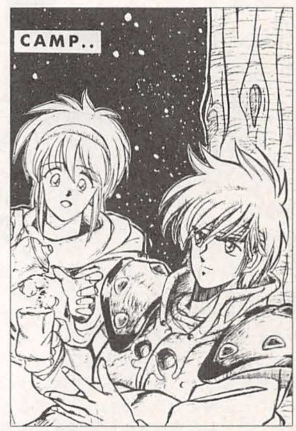

東京都渋谷区・生井戸いく

手インディオってのもいいねえ。漫画を描きなさい。




三重県名張市・HATO-POPPO

手：お久しぶり。「静」のイラストもうまいじゃないか。




埼玉県蕨市・神崎りょう

手：「載せろー!」じゃないよ，キミィ。別にいいけど。

群馬県前橋市・遠近



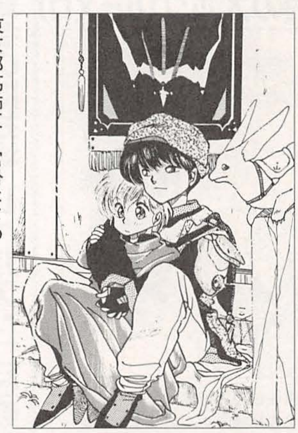

手：ほう，群馬県ねぇ。ほう，前橋市ねぇ。ふふふふ。

愛知県知多郡・すぴすぴ



手：ファン通がいつまでも続くようにガンバリまーす。

東京都葛飾区・宮掛はじめ



手：わははは，右にいるウサギみたいなのが気に入った。

# 読者の闘技場

**今月は新ルール施行記念で経験値倍付け！**

お約束どおり，闘技場の新ルールをご紹介しよう。今のままでは99％だれもレベル20へ達しないと悟った我々は，各職業のNo.1レベルの人にスペシャル景品をプレゼントしちゃうことを決定したのだ！　現時点での各職業トップは，戦士：ワムウのピアス（24Exp），魔法使い：菅野義裕（18Exp），僧侶：よしりん（21Exp），忍者：コレラキン（7Exp），遊び人：ねぎわら（17Exp）だ。忍者が狙い目だぞっ！

**レフェリー：山下　章**
**あ：TOMMY：女子学園**
**賞名提供者：Kyou**
（東京都台東区・トータル経験値13：レベル6戦士）

## 今月のスーパーファミ金賞（5Exp×2＝10Exp）




長野県上伊那郡・ねぎわら15才
トータル経験値17：レベル8遊び人
山下：失礼なっ！　キミたちは見城こうじ大先生を何だと心得ているのかねっ！　するってえと何か，このあと見城先生は戦闘意欲を取りもどすために萩の月を目で食べちまうってか？，まったく失礼ですよね見城先生。くくっ（笑）。

## 今月のPCエン銀賞（3Exp×2＝6Exp）




東京都八王子市・ほえほえ15才
トータル経験値10：レベル5魔法使い
山下：いつかはくるんじゃないかと思ってた『恐竜大紀行』パロディがやっぱりきた。あまりのインパクトの強さに，前・後編が一挙に銀・銅賞を制するという偉業（いぎょう）の達成だ。ちなみに清水は5月号まで冬眠するらしい。おやすみ。

## 今月のメガ銅ライブ賞（2Exp×2＝4Exp）




東京都八王子市・ほえほえ15才
トータル経験値10：レベル5魔法使い
TOMMY：はい，銀賞のつづき。いつの間にか清水がアロサウルスからブロントサウルスに変わってやんの。虎視眈々（こしたんたん）とベーマガ乗っ取りを狙う清水が無言で引本を踏み殺すなんて，まあ怖（こわ）い！引本さんのゲロという解説がイカスぜ！

## 今月の大ボケ（0Exp）




広島県佐伯郡・粉実14才
トータル経験値0：レベル0僧侶
TOMMY：ほう，3人の武将の名前がキレイにはきものになってますね。好みなんだけどね。ゴム長の顔がおとぼけ茄子先生みたいなのでここに収容。

## 〈読者の闘技場・レベルアップ&景品一覧表〉

| レベル | 必要Exp | もらえる景品 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 戦士 | 魔法使い | 僧侶 | 忍者 | 遊び人 |
| 1 | 1 | | | | | |
| 2 | 3 | | | | | |
| 3 | 5 | ベーマガ原稿用紙 | | | | 電波新聞1部 |
| 4 | 7 | | レスキュー隊のサイン色紙 | バックランドシャープペン | | |
| 5 | 10 | | | | | |
| 6 | 13 | | | | | 電波新聞社内で売っているジュース |
| 7 | 15 | レスキュー隊のサイン色紙 | | | 忍者グッズ | |
| 8 | 17 | | 山下章のサイン色紙 | レスキュー隊のサイン色紙 | | |
| 9 | 20 | | | | | ベーマガのあまりポジ |
| 10 | 23 | | | | | |
| 11 | 25 | ベーマガライターズのサイン色紙 | | | | |
| 12 | 27 | | TOMMYのサイン色紙 | ベーマガライターズのサイン色紙 | | 「遊々」わりばし |
| 13 | 30 | | | | | |
| 14 | 33 | | | | | |
| 15 | 36 | お好きなゲームソフト1本 | | | お好きなゲームソフト1本 | 奥村印刷の封筒 |
| 16 | 40 | | お好きな別冊1冊 | ゲームミュージックのレコード | | |
| 17 | 45 | | | | | |
| 18 | 50 | | | | | ベーマガの色校正 |
| 19 | 55 | | | | | |
| 20 | 60 | ????? | ????? | ????? | ????? | ????? |

# 来月は最終回前夜祭で経験値倍付けになる可能性高し！

## 佳作（1Exp×2＝2Exp）



長野県上伊那郡・ねぎわら15才
トータル経験値17：レベル８遊び人
Ｔ：ああっ，あなたはSFスプラッターバイオレンス作家の菊地秀行先生では!?　似てるぞ似てるぞ。



山形県寒河江市・かちく16才
トータル経験値４：レベル２戦士
山：この件についてはTOMMYは「記憶にございません」の一点張り。一体京都で何があったんだ？



岩手県水沢市・REX15才
トータル経験値４：レベル２忍者
Ｔ：なにィって言われてもあーた。ボン・ジョビは，早くお家に帰りたいってカンジだね。お猿皆。



岡山市・ロバーツ総統15才
トータル経験値６：レベル３戦士
山：メガドライブを買おうかどうしようか現在思案中。アーケードからの移植がもっとでれば……ね。



大阪府枚方市・BT14才
トータル経験値２：レベル１忍者
山：スーパーファミコンは発売と同時に絶対買うぞっ。コナミに『グラ２』をぜひ移植してほしい！



愛知県宝飯郡・やまごん14才
トータル経験値2：レベル1魔法使い
Ｔ：ウィザードリィ地下１階のマーフィー君にお世話になった者は多い。ま，パンみたいなもんやね。



埼玉県北本市・R－９14才
トータル経験値2：レーベル1僧侶
山：荒木先生のパロディはホントに毎月多いのねん。Yu-Youは実際こうやって変身してるのかも。



熊本市・ぼう13才
トータル経験値２：レベル１僧侶
見城：私は悟りましたよ。強気な態度にでればでるほど，読者からの反動が大きいということを。



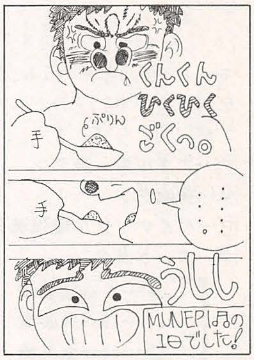

岡山市・ロバーツ総統15才
トータル経験値６：レベル３戦士
Ｔ：武田信玄は？（中井リッチ）リッチの女は？（サノバリッチ）イヤーン，バカーン，リッチ♡




北海道札幌市・おさちゃん15才
トータル経験値２：レベル１戦士
山：薬といやあ，最近香港で媚薬を大量に買い込んできた男がいるらしい。正体は今にわかるハズ。




東京都台東区・えすわい14才
トータル経験値４：レベル２忍者
山：『三輪さんちゃん』の悪口を言うやつは見城先生が許さない！ちがうっつーの！（ラクなコメント）




岐阜県大垣市・ブロード・ウェイ15才
トータル経験値２：レベル１戦士
MUNEPI：君ねえ，人を中傷するネタでウケなんか取って，ムナしくない？

### ☆闘技場参加ルール

この闘技場に参加する人は，まずみずからの職業を決定しなければならない。職業は，戦士，魔法使い，僧侶，忍者，遊び人の５種類。このうちのどれかひとつを選び，自分の名前の前に名記すること。
(例)遊び人・TOMMY21才
職業は原則として変更不可能なので注意するように。

キミのハガキ，または文章がこのコーナーに掲載されると1－5Ｅｘｐがもらえ，経験値がたまると左ページの表にしたがってキミはレベルアップしていく。そして，ある一定レベルに達すると素晴らしい(?)景品がもらえるわけなのだが，その景品の内容・もらえるレベルというのが職業によってちがう（遊び人はレベルが，あがればあがるほど役に立たない景品になっていく？）。しかも，レベル20になったときにもらえ景品というのがナゾ！　はたしてどの職業がトクなのか？　この闘技場は89年４月号まで開催される予定だ。さあ，読者のみなさんの勇気ある挑戦を待っているぞ！

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の闘技場」係

●今月の景品獲得者：レベル８遊び人・ねぎわら……電波新聞社内で売っているジュース（腐らないうちに飲むべし），レベル５魔法使い・ほえほえ……レスキュー隊のサイン色紙（10年後にはどれくらいの価値になるんだろう），レベル３戦士・ロバーツ総統……ベーマガ原稿用紙（写真ナンバー記入欄付）

読者が創る……………………

# ベーマガ㊙情報局

㊙ PC-88SR用『CRAZE』に9月号でお知らせしたF5キーを押しながらの起動による隠れミュージック・モードに加え，さらにつぎの隠れコマンドを発見しました!!

① 〈INVINCIBILITY〉

スペース，TAB，Kの三つのキーを同時に押しながら起動し，ゲームがはじまるまで押し続けると，エネルギーがなくなってもゲーム・オーバーにならなくなります。

② 〈STAGE SELECTION〉

スペース・キーとメイン・キー（テン・キーではない）の1，2，3，4のうちどれかのキーを同時に押しながら起動し，ゲームがはじまるまで押し続けます。するとメイン・キーの示す数字のステージからゲームがはじまります。ちなみに，『CRAZE』は全4ステージです。

③ 〈POWER UP〉

ゲーム中にESCキーを押してポーズをかけて，C，R，A，Z，Eの五つのキーを同時に押します。そしてESCキーをもう一度押してポーズをとくと，それ以後はそのステージをクリアしたり，ゲーム・オーバーになったりしない限り，GRPHキーとつぎのキーのうちどれかのキーを同時に押すと，それぞれパワーアップが何回でもできます。

- E…エネルギー満タン
- M…弾満タン
- P…パイナップル爆弾満タン
- C…カード満タン

メイン・キー
- 0…5mm銃装備
- 1…10mm銃装備
- 2…30mm銃装備
- 3…レーザー装備
- 4…ミサイル装備

④ 〈CONTINVATION〉

ゲーム・オーバーになったら，スペース，F5の二つのキーを，ゲームが再開するまで同時に押し続けると，ゲーム・オーバーになったステージのはじめからゲームが再開します。ただし，装備などはすべて初期状態にもどります。

⑤ 〈PERMANENTLOOP〉

HOME CLRキーを押しながら起動すると，起動直後に無意味な永久ループに陥（おちい）ってしまい，見かけ上停止してしまいます。用途不明の隠れコマンドです。

P.S.①と②は同時に使えます。

［石川県金沢市・**細川浩邦19才**］

㊙ PC-88VAシリーズの『ファミリースタジアム・ペナントレース版』でミュージック・モードを発見!!

まず，タイトルがでたらスペース・キーを押します。それから，HELP，スペースを同時に押すと，ミュージック・モードになります。曲選択はスペース・キーですよ。

［福島県いわき市・**丹野修一15才**］

㊙ ついにでましたね。PC-88VA版の『R-TYPE』。ちょっとぎこちないような気もしますが，なかなかどうしてよくできてます。ほら，そこのあなた，毎日やってるでしょう。そんな人の中には「PCエンジンやセガ版みたいにクレジットが増えないかな〜」と思っている人もいると思います。そんなときは，RTYPEの5個のキーを押しながらRETでスタートしましょう。死んでゲーム・オーバーになっても，ほーら，クレジットが8個もあるでしょう。さあ，きみもこれを使ってバイドを倒そう。

［茨城県取手市・**布施　明20才**］

㊙ X68000版 沙羅曼蛇

「ほえろ！イントルーダ作戦」

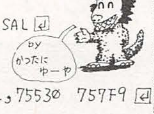
腕に自信のある方におすすめします。

◦デバッガで，PCMTBL.SAL を読んだあと，先頭番地から15B番目（先頭が，7553Ø なら，7568B番地）の 2DØØを Ø1ØØになおして下さい。

イントルーダ（STAGE 3のボス）が死ぬと，ウォォ〜〜とほえるぞ！　これでまたアーケード版に近づいたっ!!

（例）ドライブAにデバッガの入ったディスクを，Bに沙羅曼蛇を入れる。

```
① A>B:↵
② B>DB  PCMTBL.SAL↵
③       E  7568B↵
④       Ø1ØØ↵
⑤       BREAK
⑥   W  PCMTBL.SAL, 7553Ø  757F9↵
⑦       Q↵
```




P.S. 女の子からのおたより，お待ちしてます（？）

［北海道小樽市・**勝谷有也19才**］

㊙ セガ・マークIII／マスターシステムの『R-TYPE』の㊙です。

**その1**：コンティニュー画面でレバーを時計と逆回りに3回まわしてミュージック・モードに入ります。そして17曲目に合わせ，2ボタンを押しながらコントローラの右を押します。すると，なんと，ないはずの18曲目があるのです。ちなみに95曲目まであります。

**その2**：その1に書いてあることをして，18〜19曲を数曲聞きます（少しでもよい）。それからコンティニュー画面にもどりコントローラを時計回りに回します。すると今度はコンティニューの数が12回以上増えるではありませんか！なお，99回までです。それ以上やると0回にもどってしまいます。

［北海道芦別市・**中村端樹14才**］

㊙ セガ・マークIII／マスターシステム用の『イース』で，ミュージック・モードを発見しました。

やりかたは，まず，ゲームを解いてスタッフ紹介の1番最後までいきます。そこで，コントローラの右を押したまま，1のボタンを押せばOKです。しかし，自分がやったところによると，成功率が，とっても低かったので，成功するコツ（これは，あくまでも自分の推測）を書きます。

- 失敗したら，1度電源を切ってから再挑戦。
- コマンド入力は，スクロールが止まってからしばらくしてからにする（音楽が，3周目にはいったぐらいかな）。

操作は，上下で曲を選んで，2のボタンでスタート，1のボタンで終わり。

［静岡県浜松市・**鈴木拓郎13才**］

### ㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝方法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。みなさんが自分で発見したテクニックをドシドシご応募ください。

くれぐれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

**あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係**



## 読者の意見

# ホンキでPlay ホンネでReview!!



みなさん，あけましておめでとう。山下　章です。2月号とはいえ，89年の新春にみなさんの手に渡るのがこの本なわけだから，やっぱり挨拶はタイムリーにいかなくっちゃね。今年もどうぞヨロシク。

さてさて，先月からはじまったこのコーナー，ベーマガには今までなかったタイプのものだけに，読者のみなさんからけっこうな反響をいただいている。投稿量が多くて，今月の掲載分を選ぶのにも苦労しちゃったくらいなのだ。これだけの量の投稿をとても1ページでは処理しきれないということで，編さんに直訴したから来月号から2ページに拡張させるかもしれない。ますます多くのみなさんからの意見，待ってるョ！

### MSX2版ゼビウスへの要望

先月号のホンキ・ホンネの279ページの中で，ナムコットの河野さんは「MSX2版『ゼビウス』では，それなりにゲーム・プレイヤーの腕もあがっていると思い難易度を高くした」と言ってますが，ちょっと疑問がありますな。なぜなら，もしもつい最近ゲームをはじめたばかりの人がこのMSX2版『ゼビウス』をやったとしたら，必ずと言っていいくらいハマってしまうだろうからです。特にMSX2は，ユーザーの年令層を考えると，むしろ業務用よりもやさしくするべきではないでしょうか？または，最低でも，ランクをイージーやハードに変えられるモードを付けてほしかったと思います（デンパのX68K用『源平』『スペハリ』みたいに)。

［東京都江戸川区・畑辺　毅14才］

■山下：昨年末にようやくMSX2版『ゼビウス』が発売になった。畑辺クンの意見はまだ発売前の段階で届いたものだから，実際にプレイしたあとではまた考えが変わっているかもしれない。

MSX2版『ゼビウス』をプレイした人は，ぜひともその難易度etc.に関する感想を聞かせてね。

### RPGの早解きに関して

コンピュータRPGプレイヤーからよく聞く自慢に「このゲームを×時間で解いた」というものがある。ひどいヤツらは「えー，まだ解けんの？」「こんな古いゲームやるなよ」などと言ってバカにする。時間がかかってなぜ悪い。古くても良いゲームをやってなぜ悪い。RPGとは楽しめればそれで良かったのではなかったか？

もし，D＆D®のあるシナリオをやったとする。通常4時間のものを2時間で終えた。はたして自慢になるか？いや，あとに残るのは物足りなさのみのはずだ。逆に6時間かかったとする。プレイヤーは余計な回り道をしたのかもしれない。しかし，そのプレイヤーは，2時間で終えた人よりも確実にゲームの世界に深く熱中しているはずである。

ただし，時間をかければかけるだけいいと言っているのではない。要するに，プレイヤーを飽きさせず，十分楽しませるのがRPGの真髄だということを再確認したいだけなのだ。メーカーのRPGに対する取り組みの姿勢が良くなってきてる以上，我々RPGプレイヤーも，いつまでも早解きなどにこだわっていてはいけないのではないだろうか。

［愛知県名古屋市・早丁良案？才］

■山下：まったくの同感だ。あたかもビデオゲームのハイスコアのごとく，RPGの早解き時間を競い合うことは，必ずしも望ましいことじゃないと思う。せっかく買ったソフトなんだから，心ゆくまでプレイするのが一番なんじゃないかな。Keep your own pace！Take it easy!!

### イースとイースIIのどちらが好きか

ボクはやっぱり『イースII』より『イース』のほうが好きです。これはあくまでもボクの考えなのですが，『イースII』は飛び道具（ファイアの魔法）を加えたことで，ゲームがつまらなくなってしまったと思うのです。たしかに体当たりオンリーよりも，飛び道具で敵を倒せば経験値稼ぎはラクになるかもしれませんが，そのかわり長時間プレイしていると飽きを感じてくるような気が……（少なくともボクはそう思います)。

それに『イースII』は，ストーリーが長くなったために，レベルアップの作業がきつくなったのではないでしょうか。

また，エンディングでも，『イース』では今までのことを振り返って，フィーナのことや女神の顔に思いをめぐらせたりして，ものすごく感動してしまったのですが(BGMがじつに良くマッチングしていた)，『イースII』のエンディング（特にエンディングIの曲のあたり）は今ひとつ寂しい感じがしました。

まあ，そういうことで，ボクは『イース』のほうが好きなのさっ。

［新潟県小千谷市・舘山太太郎14才］

■山下：この意見に対する同意・反論等をお待ちしてます。

### 応募方法

みなさんが日頃感じている，ゲームに対する意見・感想等を以下のあて先まで送ってください。このページに載っている他の人の意見について，あるいはカラーページでやっている「山下　章のホンキ・ホンネ」について自分の意見を主張してもOKです。

鋭い切れ味を持ったすばらしい投稿お待ちしています。

**あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係**

# 読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

# VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは，見城こうじです。今，セガの『ゲイングランド』がおもしろい！斬新なシステムといい，練り込みかたといい，とても良いと思います。『サイバリオン』同様，目新しすぎるために敬遠する人も多いようですが，これはおすすめですよ，絶対。

## 得点論

☆最近のビデオゲームの得点のことについて，疑問を持ったことありませんか？８ケタや９ケタもある得点を見て，どうしてこんなに大きい数にしなければいけないかと思いませんか？

数年前のゲームを見ると，10点や20点単位，ボーナスといえば，せいぜい1,000点くらいでした。しかし，今1,000点といえば，ボーナスどころか，普通に入る点でしかありません。今のボーナスといえば，10倍の１万点や，大きなものになれば１千万点なんてのもあります。どうしてこんなに高い得点を付けなければいけないのでしょうか？

(中略)最低得点が100点なら10点へ，300点なら30点へ落とせば1/10になるし，最低点を10にすれば７ケタくらいでおさまるでしょう。本当は，１点ぐらいでもいいほどです。その点，『上海』はいい。どんなにがんばっても，５ケタはいかないでしょう。

このゲーム界のインフレは，どうにかならないでしょうか。ほぼすべてのゲームで１ケタ目が，そして大部分のゲームで２ケタ目が０の指定席になっているのを，どうか考え直してもらいたいものです。第一，何点かひとめでわからない…。　(福岡市・PACER)

■見城：まったく同感です。僕も４年半ほど前に自分の同人誌上でまったく同じようなことを書いたことがあります。そのときはまだ100万点ボーナスさえなくて，『リブルラブル』の10万点ボーナスに対して「絶対におかしい」と書いたものです。

これもメーカー側が安易といえば安易なのですが，でもたとえばA，Bという二つの似たようなシューティング・ゲームがあったとして，BがAというゲームの1/10ぐらいの配点だったとします。つまり同じ10分間のプレイでAは50万点ほど取れるが，Bではやっと５万点ほどである，と。こうした場合，Aの後にBをプレイした人は，いくつかの点でBというゲームに対し，不満を感じます。つまり，現実にはA，B共に同じくらいの時間遊んだとしても，得点を見比べて，Bのほうが短い時間しか遊べなかったような錯覚に陥る。つまり，自分はBというゲームが下手であるが，Aならもっと簡単に点数が伸びるのに，ということになる。

でも，これはつまらないことだと思います。配点が低くてもその得点がプレイヤーの努力を反映させるもので，ゲームの内容も優れていて，人を引きつけるものがあれば，みんなが喜んでプレイすることは，『上海』や『トップランディング』を見てもわかります。

要するに得点というのは，プレイヤーの技術力を表す〝めやす〟です。プレイヤーが優れたプレイをすれば，それに応じたポイントを与え，技術的に難易度の高いフィーチャーをこなしたときほど高いポイントを与える。これが得点システムの基本です。このことをおさえていれば得点の大きい，小さいは関係ないと思います。逆に配点をむやみに大きくしてプレイヤーを喜ばせようという考えがひきょうなのです。

最近のゲームは配点が大き過ぎるということもそうですが，むしろ得点システムそのものがいい加減であることのほうが，もっと大きな問題だと思います。『パックマン』で練習の末，ラウンド１の途中でエクステンドさせる（１万点で増える）ことができるようになったときの喜びは忘れられません。

## 全国指命手配

☆ATARIの『バトルゾーン』『スターウォーズ』『カンタム』『テンペスト』など，ベクタースキャン方式のゲーム(とくに『バトルゾーン』)が置いてあるところを捜してください。

(千葉県市川市・柿本康雄)

■見城：これいいね。見つけた人はぜひご一報ください。『バトルゾーン』というのは，８年前にしてすでにツインレバーによる戦車戦を，ワイヤーフレームの3Dで実現していたATARIの傑作です。だから『アサルト』がでたとき，若いゲームファンはその操作系に新鮮さを感じたと思うのですが，オールド・ファンではちょっと懐かしさを感じた人が多かったんですよね。

## 教えてください

☆自機がインベーダーの砲台のような物で，左右だけに動きます。上方の左右にインベーダーがいて，そいつらが真ん中にあるパーツを取っていきます。プレイヤーがそれを撃って阻止するゲームです。(新潟県南魚沼郡・BAZ)

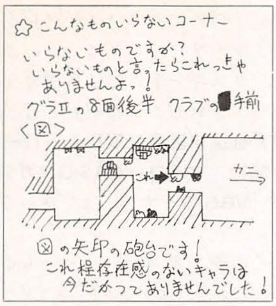
■見城：『コスミックゲリラ（1979年ユニバーサル)』ですね。面が進むとゴールドゲリラとかいうキャラがでてきます。ミュータントモグラというキャラがプレイヤー機の目前にでてきて邪魔をするのですが，インストラクション・カードか何かに攻略法のようなものが書いてあって「ミュータントモグラはこの範囲では弾を撃ってきません」と，説明してくれていました。

以前にも少し書きましたが，この頃のユニバーサルがタイトルによく使った単語が「コスミック」。『コスミックモンスター(含II)』『コスミックゲリラ』『コスミックエイリアン』『コスミックアベンジャー』と，こんなにシリーズ化しているんですね。同様に日物が好きだったのが，お馴染「ムーン」。セガやタイトーはわりと安直に「スペース」という単語を使っていましたね。

## 「こんなものいらない」コーナー

☆100円玉を入れたのにクレジットが入らないゲームなんていらない…みなさんもこのようなことがよくあると思います。100円といえば東京にでかいビルが建つぐらいの大金です。だから故障しているゲーム台はいらないと思います。

(石川県加賀市・菅野義裕)



神奈川県横浜市・KCN

☆『パワードリフト』のコースマップ（右上に表示されているやつね）…ゲーム中にあんなもん見てられるかい。

（兵庫県神戸市・**陽の字**）

☆やたらカタい敵…これあるところにコスリあり。（東京都福生市・**とびもあい**）

☆はっきり言って体感ゲームのシートベルトはいらない。『アフターバーナー』や『パワードリフト』でわざわざ筐体に乗って，シートベルトなんかしてたら周りの人達に笑われるだろう。筐体が1回転してしまうようなものは必要かも知れないが，『パワードリフト』やってて転げ落ちる人はいねえだろう？

（神奈川県相模原市・**バクダ岩だぞ**）

■**見城**：うーん，あのシートベルトに関しては，誰も使っていないことぐらいセガもわかっていると思うんですよ。ではなぜついているのかというと（セガに限りませんが），やはり万が一，人身事故が起こった際の逃げ道のためだと思います。逃げ道とかいうと表現が悪いんですが，つまり常識的なプレイ方法をすれば現在ある体感ゲームで誤ってケガをするなんてちょっと考えられません。ですが中にはとんでもない危険な乗りかたをしたり，酒気を帯びて運転する人もいるでしょう。そんなときに人身事故（揺れる筐体から落ちて大ケガをするとか）があってもほとんどメーカーの責任だとは思えないんですが，まあそんな際に「うちのメーカーでは，シートベルトを用意するほど安全には留意しています。安全のためにできることは，あらかじめすべてやってあります」というためのものだと思うんですよ。これはあくまでも，僕の推測なんですけどね。

## ハガキのすみの ひとことコーナー

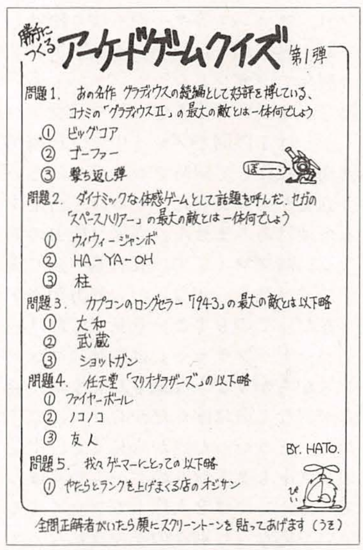
☆最近『ダライアス』のある店が増えてきたのはうれしいけど，筐体の説明書きが『ニンジャウォーリアーズ』のままなのは困りますね。選択を誤ってむずかしいZONEに迷いこんでしまうぅ！（愛知県愛知郡・**AXVみゅーくん**）

■**見城**：ワハハ，「迷いこんでしまう」という表現がおかしい。僕もあまりうまくありませんからI→N→SとかE→H→Lなんてルートは相当つらかったですね。まあ『ダライアス』のゾーンマップなら紙と鉛筆さえあればいつでも作れますから，最初に準備してからゲームに臨むといいんじゃないかな。

☆（8月号と12月号の，ジャンル別の呼称について）『レインボーアイランド』『アイスクライマー』『クレイジークライマー』なんかは〝クライムもの〟って呼びかたでいいんじゃないでしょうか。

（三重県鈴鹿市・**川勝　健**）

■**見城**：なるほどね。ただ〝CLIMB〟というと，手足を使ってよじ登るというようなニュアンスだから，クレクマ関係以外はちょっと合わない気もするなぁ。




▲三重県名張市・**はとぽっぽ**

☆ベラボー怪人図鑑はまだ終わらない（12月号で終わってしまった）‼ベラボーと爆田がまだだ！（京都府・**C・S**）

■**見城**：じゃあ「オールアバウト・ナムコⅢ」でやってもらいましょうか（超無責任発言）。

## 12月号のプレゼント 当選者発表

カプコン・グッズ・プレゼントでしたね。では当選者発表の前に，指定の「あなたの好きなカプコン・ゲーム」のお便りです。

●カプコンといったら『魔界村』しかありません。あの異様に凝ったグラフィック，素晴らしいBGM，ムズかし過ぎて手がだせない5，6面，トリッキーな敵キャラ達（とくにレッドアリーマー），数あるカプコン・ゲームの中でも最高です。1周目と2周目でエンディングがちがうのも良かった。でも一番感動したのはゾンビが「スリラー」してることです。

（埼玉県草加市・**KE1-Cross**）

●『魔界村』これしかないよね！カエルになってもがんばる努力にほれた！

（大阪市・**柿本光忠**）

●『ストリートファイター』…友人と同時プレイをするとき，必殺技を使わないという条件でやり，決まってどちらかが波動拳をだしてしまって仲が悪くなったことが何回あったことだろうか。

（香川県善通市・**CGC-ASM☆RX**）

●『ストリートファイター』やね。正に硬派のゲーム！傷つきながらも，体力が尽きるまで相手に立ち向かっていくRYU。私はそんな彼に真の男を見た！それにしてもSAGATは嫌な奴や。防御はうまいし，攻撃力が強い！なんであんなタコ入道が波動拳を撃てんねん。それに「バーハハハハ」という笑い声も腹立つ。しかし，KENは存在感が薄い。まるで『サイコソルジャー』の椎拳崇。

（神奈川県横浜市・**青玉虫**）

●『トップシークレット』…やはり「ロープ・テクニック」です。様々なテクニックを知らないと先の面には行けないようになっていたのがおもしろかった。トラップが多いのに1回敵にぶつかるだけで死んでしまう点がウケなかったんだと思います。

（愛知県海部郡・**VJ-MAX**）

■**見城**：『トップシークレット』の熱烈なファンのかたからのお便りは，他にも何通もいただきました。

●『ソンソン』が好き！一発逆転のPowを最後のほうまで残して，ぎりぎりで取ろうとして後ろから来る敵にやられたり，魔人のところで意味のないPowとかあったり，ちょっとむかついたりしたときもあったが，うまく敵をフードにいっぱい変えられたときの「シャリン」という音がたまらない。（埼玉県戸田市・**森田哲也**）

●やっぱ『サイドアーム』やね。はじめて1コインで最後までいったゲームです。キャラも音も背景もよくてかなり楽しめたと思う。でも2人同時プレイの意味がなかったためか，早々に消えてしまった気がする。

（広島市・**下手のヨコ好き一代男**）

●『1943』…何度プレイしてもモビちゃんがでると感激です。余談になり

ますが，『1943改』は全然ゲーム性から見て「改」になっていない気がしました。友人は「タイトルを『1943怪』にしたほうがいいんじゃねえか？」と言っていました。

（静岡県清水市・WAD-PAZO-ELY）

●『エグゼドエグゼス』の独特の世界観，透明感のある音楽は，頭に焼きついて離れません。

（神奈川県藤沢市・**中尾広志**）

●『ひげ丸』…あのBGM，まとめ飛ばしの壮快感，もう最高!!

（東京都板橋区・OPA-ファンタジーゾーン人）

●『虎への道』…コンティニュー・カウントが0になったとき泣いて逃げだす主人公を見るのが楽しい。

（青森県・INF）

●『1942』…あの「ピーピーピー」というBGMがよかった？

（北海道函館市・**船越直弥**）

――この他，『戦場の狼』『ロストワールド』『闘いの挽歌』等をあげるお便りもたくさんいただいております。

では当選者発表です。▶神奈川県高座郡・**太及死鬼**▶新潟県豊栄市・**北村幸哉**▶愛知県海部郡・**VJ-MAX**

## 12月号の宿題の答え

「2人同時プレイゲーム（あるいは2人以上も）で，それぞれのキャラクターの能力が異なるゲームをリストアップしてください」でしたね。

○**トイポップ（ナムコ）**…足の速さ，ショット・スピード，射程が異なる
○**イシターの復活（ナムコ／ゲームスタジオ）**…ヒロインとヒモ
○**オーダイン（ナムコ）**…ショップやDream Co., Ltd. の内容が異なり，サブロック砲が2P側にしかでない（全然知らなかった）
○**カルテット（セガ）**…2も含む。4人共，基本能力が異なる
○**アレックスキッド（セガ）**…2人それぞれ専用アイテムがある（知らなかった）
○**シルクワーム（テクモ）**…ジープとヘリで地上と空中を進む
○**サイドアーム（カプコン）**…合体時の能力
○**ラストデュエル（カプコン）**…戦闘機と車で空中と地上を進む
○**ロストワールド（カプコン）**…最初から武器がちがう
○**プランプポップ（タイトー）**…ジャンプ力などが家族によって異なる
○**魔獣の王国（コナミ）**…パワーアップ・ゲージの配列が異なる
○**ライフフォース（コナミ）**…同上
○**ギャラクティックウォーリアーズ（コナミ）**…3種類のロボットがいる
○**臥竜列伝（データイースト）**…スピード，攻撃力等が異なる3人がいる
○**ブレイウッド（データイースト）**…自分でパーティを作れる
○**サイコソルジャー（SNK）**…変身後の能力ってちがうんだっけ？
○**西遊降魔録（テクノスジャパン）**…悟空，八戒，沙悟浄の中から選べる
○**サイバータンク（コアランド）**…運転手はキミだ，機銃はボクだ（©香川のCGC-ASM☆RX君）

――と，主なものをあげると，こんなところですか？あとはスポーツ・ゲームがたくさんありますね。野球，テニス，ゴルフ(『ファイティングゴルフ』)，プロレス等々…やっぱり除外しておくべきだったか…。それとアメリカ製品で『ガントレット』『ランページ』など。すごいところで『スラップファイト』は1P側でプレイ中に2P側が護衛を操作して同時プレイできるという意見がありました。なるほど否定する余地はありません。立派に能力の異なる同時プレイです。『五目並べ』で後手には「禁手」がないから能力がちがうんだってのもすごい意見でしたけど。『ハードパンチャー』は微妙にニュアンスがちがうような気もしますが，能力が異なるのは確かだからいいんですかね。そういった点から見ると，上記のリストも2とおりのゲームから成っていて，一つは2人以上でプレイする際，いや応なしに別々のキャラになってしまうのも，もう一つは同一のキャラを選ぶこともできるものになります。個人的には前者のゲームのほうが好きです。そのほうが同時プレイの際，お互いの長所，短所がはっきりしてキャラの特徴を生かしたプレイが楽しめるからです。

今回は，北海道札幌市の**高田まこと**君の21タイトルが最高でした(1，2タイトル変なのが入っていた気もするけど)。

## 今月のプレゼント

いきなり何でこんなものがでてくるんだとお思いでしょうが，日物の『麻雀殺人事件』『クレイジークライマー2』のカタログをセットで5名様にプレゼントします。ご希望のかたはハガキに「ムーンクレスタがテラクレスタに，クレイジークライマーがクレイジークライマー2に，つぎはいよいよスーパーフリスキートムだ！日物カタログセット・プレゼント希望」と書き，〒141 **東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「VGGコーナー」**まで送ってください。

その際，'88年度，もっともよくがんばったと思うビデオゲーム・メーカーを書いてきてください。これは，あなたが個人的に，'88年努力賞をあげたいと思うメーカーということです。どういう理由でもかまいませんが，その理由も明記のこと。

## 今月の宿題

今月は，以前より要望の多い「コピーゲームをリストアップしてください」をやってみますか？これもどう見ても混乱しそうだから，どうも気が進まないんだけど，まあみなさんの知っている範囲で一つでも二つでもタイトルをあげてください。インベーダー関係は除きましょう。麻雀関係もやらないほうがいいですね。タイトルと一緒に，どこがどうオリジナルとちがうのかも，知っている範囲で書いてください。それから『ギャラクシアン』のコピー関係にはPART 2～5まであると，よく言われますが，これらのちがいを明確に定義できる人がいたら，とくにお便りがほしいです。『ギャラクシアン』は，すごく好きだったというゲームではないのでコピーはほとんど手をだしておらず，よく知らないんです（コピーのほうがおもしろい場合も多々あるけど)。

## お便り募集中

先月号にひき続き，以下のことがらについてお便りを募集しています。

○キミはなぜ格闘ゲームをやるのか？
○こんなものいらないコーナー
○しゃべるゲームについて
○やられパターン研究コーナー

もちろん，この他何でも受け付けてますよ。よろしく。

P.S.，先月号の漢字タイトル・クイズの解答は，1．ニュージーランドストーリー　2．スクランブルフォーメーション　3．超絶倫人ベラボーマン　4．トイポップ　でした。今月は今一ついい問題が集まらなかったのでお休みです。

# CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

| タイトル | スコア | スコアラー | 店名 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| イメージファイト（アイレム） | 1,312,300 | HTL-Y.N㊇ | PC早稲田（東京） | 2周目7面 |
| サイバリオン〈実戦編〉（タイトー） | 19,452,600 | SPREAM-K.W | PC仙台（宮城） | 全5面クリア ノーミス×4 No.71 ノーマル設定 |
| サイバリオン〈基礎編〉（タイトー） | 12,427,920 | SSC-VAP (OTL)＋α㊦ | PC巣鴨（東京） | 全5面クリア ノーミス×5 ノーマル設定 |
| メタルホーク〈新バージョン〉（ナムコ） | 13,210 | G.M.C.えるす | モンキーハウス本館（福岡） | 全8面クリア 残機4 ノーマル設定 |
| モンスターレアー（セガ/WESTONE） | 851,050 | LEM | ハイテクセガ大牟田（福岡） | 全14面クリア ノーマル設定 |
| ヘビーユニット（タイトー/カネコ） | 10,000,000+α | URX-TEC | ゲームセンターUFO（神奈川） | 13周目4面 2ミス ノーマル設定 |
| ゲイングランド〈1P〉（セガ） | 6,198,769 | Sniper-PMC 副会長・MIU | ゲームプラザ（熊本） | 2-10 ノーマル設定 |
| オーダイン（ナムコ） | 残クリスタル＝785,480 | HALFLING | ゲームインプラザオリンピアン（福岡） | 全7面クリア ノーマル設定 |
| スクランブルスピリッツ（セガ） | 10,000,000+α | Sniper-PMC-顧問KYO | ゲームプラザ（熊本） | 4-5 1ミス |
| ロストワールド〈旧バージョン〉（カプコン） | 8,926,100 | GMC-KOM㊟ | サンシャインゲームセンター（東京） | 全9面クリア 残545,200ゼニー |
| トップランディング（タイトー） | 891 | Gota-Ken | ウイルトークタイトー古町（新潟） | 全8面クリア |
| チェイスH.Q.（タイトー） | 24,103,870 | ODA-DAJI なぜ町田に負ける！ | ゲームセンターＵＦＯ（神奈川） | 全5面クリア |
| アサルトプラス〈イージー〉（ナムコ） | 1,259,750 | 無所属BIN 蒲田は，うーぱP | GB高田馬場（東京） | 全5面クリア 残5，ノーミス |
| アフターバーナーII（セガ） | HIT数＝1,621 | FGK-VIRGO | PC金沢（石川） | 全23面クリア ノーミス |
| SDI（セガ） | 79,633,430 | SSC-VAP (OTL)＋α㊦ | PC巣鴨（東京） | ノーミス オールパーフェクトS＝34 |
| 未来忍者（ナムコ） | 1,199,120 | YPT-BOZ | PC四日市（三重） | 全12面クリア（※クリア優先集計）ノーマル設定 |
| スプラッターハウス（ナムコ） | 955,600 | Mr.まさし君㊇（二代目悪魔） | PC早稲田（東京） | 全7面クリア ノーマル設定 |
| 最後の忍道〈イージー〉（アイレム） | 3,080,900 | RVS-POKEN | プレジャーキャッスル（東京） | 全7面クリア 3人設定 |
| 脱獄（SNK） | 475,300 | EAST-RVV㊤ | PC四日市（三重） | 全面クリア ノーマル設定 |
| 餓流禍（コナミ） | 7,088 | URX-EXS 餓流禍に愛を！ | ゲームセンターUFO（神奈川） | 全3周クリア 残2人 |
| 霊界導士（ホームデータ） | 653,900＋α | SPREAM-I.Z | PC仙台（宮城） | 全面クリア 3人設定残1 |

■パワードリフト（セガ）：コース別集計（タイム優先，エキストラコース突入必須）

| コース | タイム | スコアラー | 店名 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| Aコース | 6′51″88 | CRAMP BOY | PC西荻（東京） | ノーマル設定 5,697,069pts |
| Bコース | 今月は記録更新なし〈だが来月に向けて戦いはもうはじまっている！〉 | | | |
| Cコース | 6′48″73 | HCM-てったからあげパワー使用 | ゲームプラザイエローハット（愛知） | — |
| Dコース | 6′44″30 | SPR-ITA会長-SOL CAN'-VEL | ハイテクセガ三宮（兵庫） PC表町（岡山） | — |
| Eコース | 6′51″07 | 勝山♥豊丸夫妻？恐怖のAV男？Ⓣ！ | ゲームプラザイエローハット（愛知） | — |

今月のトップはイメージファイト。集計の時点でまだ全2周クリアがでていないという難易度の高さ！戦いはまだはじまったばかり！

サイバリオンは，基礎編においてついに全面ノーミスがでました！やりました！おめでとう！ああすばらしきかな，ゲーム人生！

モンスターレアーは，得点システムの点でも大変優れていたのですが，唯一ボスキャラのところで点数が稼げるというのが残念でなりません。

ヘビーユニットはループゲーム。なんと！かなりの台数が普及しているにも関わらず1千万点達成者はたった1名！単独トップだ！ツイてるね，ノッてるね！

ゲイングランドは，まだ1人プレイでラウンド2を越えている者がいない！辛い人は2人プレイがおすすめだ！早いステージから強力なプレイヤー（捕虜）がどんどんでてくる親切設計（敵の数も増えるけど）！ちなみに今回の集計で2人プレイのトータル・スコアは最高24,352,848pts（3-6）がでています。

カプコンボウリングですが，12月号でもすでにパーフェクトがでていたということで（東京のPC新宿），見落としていたことを深くお詫びします。

スプラッターハウス，脱獄共にかなり稼いだスコアですが，永久パターンではない（できない）ようです。

霊界導士は，62万点ぐらいからスコアがバグるとのこと。それが事実上のカウンター・ストップではないかという説が濃厚です。どんなゲームであれ，ここまで極めてくれたプレイヤーがいるということで，ホームデータも本望でしょう。疾風のように僕らの前に現れ，そして疾風のごとくさっていった霊界導士，一体何だったのでしょうか？

パワードリフトは，Dコースで驚くべきショッキングな事実が今，我々の眼前に！なんと2者がまったくの同タイム！熱い，熱いぞ！タイトルを二分して喜びも半分？いや，ちがう。その劇的な結果に，今彼らは通常の2倍の喜びをかみしめているはずだ。正にゲームは筋書きのないドラマ，明日の勝者はきっとキミだ！

ファイナルラップは，（2P）で2′15″61といったところです。

（見城）

## プレイシティキャロット小樽店　北海道

北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 739,300 | HYPER-共-まであと少し Y' | 2-4 ノーマル |
| ヘビーユニット | 1,067,850 | OAM-復活MRX | 2周目5-1 ノーマル |
| 未来忍者 | 422,870 | OAM-貧乏LKS すがちゃんⓇ | 11面 ノーマル |
| メタルホーク (新VER) | 11,104 | OAM-学校は,まじめにいってない! | 全面クリア 1ミス |
| スプラッターハウス | 408,600 | AMM-ころんで,ケガした。にしん | 全面クリア 残1ノーマル |
| クレイジークライマー2 | 350,400 | AMM-私は,まじめな公務員 | 5面 ノーマル |
| 霊界導士 | 190,450 | ZINのコートの前川君 | 8面 ノーマル |
| パワードリフト (Bコース) | 6'46"48 | AMM-今日も元気だにしんが軽い! | 6面クリア ノーマル |
| パワードリフト (Eコース) | 6'54"83 | AMM-今日も元気だ,バイトがつらい | 6面クリア ノーマル |
| 地獄めぐり | 1,345,740 | プロフェッサーめぐり 本名:渡辺 洋 | ALL ノーマル |

## ゲームプラザヴィクトリア　北海道

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ヘビーユニット | 920,050 | F. Dumplings | 2周目3-1 ノーマル設定 |
| イメージファイト | 753,500 | ぼく | 2周目4面 |
| TATSUJIN | 9,061,730 | F・L 道内2位の男 | エリア999 7-3 |
| スカイソルジャー | 3,827,850 | AAA | 15面 4機設定 |
| ロストワールド (1P・新VER) | 7,688,100 | FAC | ALL ノーマル |
| 上海 | 838 | Shige | 6面 |
| ファイナルラップ | 2'30"62 | たかし | |
| 功里金団 | 1,031,600 | TNT | ALL イージー |
| 魔魁伝説 | 594,300 | PIYO | エリア5 |
| ハイパースポーツスペシャル | 358,020 | NOB | |

## アビリティーズジャスコスクラム　宮城

宮城県仙台市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 762,400 | ONOPON (掬羅夢) | 2-5 ノーマル |
| 未来忍者 (ノーマル) | 623,090 | I.T (掬羅夢) | 1コイン ALL |
| モンスターレアー (1P・ノーマル) | 380,350 | ZYX改め大西結花 (掬羅夢) | 8面 |
| スプラッターハウス | 527,300 | HAM ㋜ | ALL ノーマル |
| TATSUJIN | 4,119,310 | ZYX改め高橋沙織 (掬羅夢) | エリア635 ノーマル |
| メタルホーク (新VER) | 11,508 | CHARGE-OBA | ALL ノーマル |
| サンダークロス (1P・ノーマル) | 10,000,000+α | HIR (掬羅夢) | 8-6 旧VER |
| パワードリフト (Bコース) | 6'47"65 | WAT氏 (掬羅夢) | 6面クリア ノーマル |
| パワードリフト (Dコース) | 6'47"95 | ZYX改め高橋育子 (掬羅夢) | 6面クリア ノーマル |
| 霊界導士 (3人設定) | 375,950 | SPREAM -Y.U | ALL まだまだ! |

## ゲームコーナーロン　北海道

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイバリオン (実戦編・ノーマル) | 11,319,220 | PAULGILBERT | NO55,ノーミスクリア |
| TATSUJIN | 1,756,350 | 安藤 | エリア245 |
| イメージファイト | 684,600 | 安藤 | 2周3面 |
| サンダークロス (1P・旧VER) | 1,082,900 | イワシ | 2周1面 |
| スクランブルスピリッツ | 2,707,200 | 安藤 | 6面イージー 5機設定 |
| スプラッターハウス | 248,000 | K・初山 | クリア |
| 未来忍者 | 170,070 | せた | 6面 |
| ニュージーランドストーリー | 312,280 | PAULGILBERT | 4-4 |
| 最後の忍道 | 734,000 | 山口 | 1コイン,クリア,イージー |
| ストリートファイター | 694,700 | 大西 | クリア |

## ビデオランドD-51　北海道

北海道岩見沢市1条西4丁目 ☎0126-23-0591

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイバリオン (実戦編・ノーマル) | 12,445,480 | GHC | NO.83 |
| サイバリオン (基礎編・ノーマル) | 8,073,780 | ATM-MA | ノーミス3 残3 |
| チェイスH.Q. | 9,310,350 | ALL | 5人クリア |
| ダライアス (1P) | 5,824,260 | けんいち | A-C-F-J-O-T-Y |
| 地獄めぐり | 490,710 | MO | 6面 |
| リングの王者 | 180,200 | AAA | |
| TATSUJIN | 1,060,690 | BAA | エリア173 |
| ゴールドメダリスト | 79,316 | 大橋アンド谷満 | 金16銀0銅1 |
| 最後の忍道 (ノーマル) | 647,300 | Ray | 7面 |
| ニュージーランドストーリー | 748,400 | MRC | 全面クリア 残7 |

## プレイシティキャロット仙台店　宮城

宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来忍者 | 742,690 | M.K | 全面クリア |
| スプラッターハウス | 445,100 | SPREAM-もっきゃ㋱ | 全面クリア |
| メタルホーク (新VER) | 11,840 | H.O | 1コイン,ALL,残3機 |
| イメージファイト | 842,200 | SPREAM-I.Z | 2周目5面 |
| サイバリオン (基礎編・ノーマル) | 10,739,370 | SPREAM-K.W | ノーミス×4 残3 |
| ★サイバリオン (実戦編・ノーマル) | 19,452,600 | SPREAM-K.W | ノーミス×4 残3 No.71 |
| 脱獄 (1P) | 253,600 | SPREAM-BEE㋱ | 全面クリア |
| ★霊界導士 (3人設定) | 653,900+α | SPREAM-I.Z | 全面クリア 残1人 |
| カベール (1P) | 3,513,600 | SPREAM-SAKI㋱ | 全面クリア |
| パワードリフト (Dコース) | 6'47"78 | ITA-SPR-SOL (会長) | 6面クリア |

## プレイシティキャロット琴似店　北海道

北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| モンスターレアー (1P) | 466,400 | Lu | 10面 ノーマル設定 |
| 未来忍者 | 409,760 | 伊達直人 | 11面 ノーマル設定 |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | NGM-師匠 NGM-SEK | エリア999 ノーマル設定 |
| スプラッターハウス | 530,200 | 中川　剛 | ALL ノーマル設定 |
| イメージファイト | 763,400 | NGM-茂野 | 2周目4面 ノーマル設定 |
| ヘビーユニット | 1,818,000 | EXCEED-SEK | 3周目3-4 ノーマル設定 |
| パワードリフト (Bコース) | 6'47"59 | 中川　剛 | 6面クリア ノーマル |
| パワードリフト (Cコース) | 6'54"40 | EXCEED-RTB | 6面クリア ノーマル |
| パワードリフト (Dコース) | 6'47"39 | EXCEED-RTB | 6面クリア ノーマル |
| パワードリフト (Eコース) | 6'55"42 | TM (EXC) | 6面クリア ノーマル |

## プレイシティキャロット八戸店　青森

青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| スプラッターハウス | 491,800 | MSP-PON | ALL ノーマル設定 |
| イメージファイト | 734,200 | E.C | 2周目4面 |
| 未来忍者 | 471,940 | KIM | ALL ノーマル設定 |
| ヘビーユニット | 875,000 | JAX | 2周目1-3 |
| メタルホーク (新VER) | 11,672 | HIT-ARY | ALL |
| オーダイン (1P) | クリスタル 727,800 | MSP-PON | ALL ノーマル設定 |
| カプコンボウリング | 289 | Y.M | |
| クレイジークライマー2 | 358,700 | ANS | 5面 ノーマル設定 |
| パワードリフト (Bコース) | 6'55"97 | POWERD by T.Y!! | 6周クリア ノーマル設定 |
| パワードリフト (Dコース) | 6'55"34 | MSP-PON | 6周クリア ノーマル設定 |

## 秋田キャロットハウス　秋田

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| メタルホーク (新VER) | 11,622 | 新屋郵便局員 CNI? | ALL ノーマル設定 |
| 未来忍者 | 331,070 | JORI | 10面 ノーマル設定 |
| スプラッターハウス | 407,600 | POS | 全面クリア ノーマル設定 |
| オーダイン (1P) | クリスタル 726,800 | ESFORCE-NIN | 全面クリア ノーマル設定 |
| イメージファイト | 706,300 | OIKAWA | 2周目2面 ノーマル設定 |
| モンスターレアー (1P) | 399,160 | ESFORCE-LUCK | 8面 ノーマル設定 |
| カプコンボウリング | 249 | TEN | |
| クレイジークライマー2 | 480,200 | ESFORCE-CAT | 6面 ノーマル設定 |
| | | | |
| | | | |

## 室蘭キャロットハウス　北海道

北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 645,000 | りょうざん3号 | 11面 |
| メタルホーク (新VER) | 11,413 | R.P.G 夕紀 & ミユ | ALL イージー |
| スプラッターハウス | 212,600 | AVG-あっちゃん | ALL |
| サンダークロス (1P) | 7,282,300 | AVG-時間のムダだ-舞奈 | 6-7 |
| クレイジークライマー2 | 397,200 | R.P.G 夕紀 & ミユ | 6面 |
| パワードリフト (Aコース) | 6'59"85 | AVG-(MCFC)-BGM | 6面クリア |
| パワードリフト (Bコース) | 7'04"62 | AVG-あっちゃん | 6面クリア |
| パワードリフト (Cコース) | 7'09"34 | AVG-なにこれ-FOEいわかん | 6面クリア |
| パワードリフト (Dコース) | 6'52"23 | AVG-(MCFC)-BGM | 6面クリア |
| パワードリフト (Eコース) | 7'02"02 | AVG-(FCMC)-BGM | 6面クリア |

## ハイテクランドセガ五所川原店　青森

青森県五所川原市上平井町3-1 ☎0173-35-5199

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| モンスターレアー (1P) | 265,210 | 中野力也 | 6面 ノーマル設定 |
| モンスターレアー (2P) | 211,380 | 青山 & 中野 | 6面 ノーマル設定 |
| ゲイングランド | 179,680 | 相川昌弘 | 1-6 |
| スクランブルスピリッツ (1P) | 4,353,260 | OGC-ZEATERⓒ | 2周目3面 |
| エキサイトリーグ (ハード設定) | 520,400 | 大五郎 | 5回裏 G12-D5 |
| パワードリフト (Aコース) | 7'08"50 | 中村　準 | 6面クリア ノーマル設定 |
| パワードリフト (Cコース) | 6'52"30 | 中村　準 | 6面クリア ノーマル設定 |
| パワードリフト (Eコース) | 6'42"25 | 中村　準 | 6面クリア ノーマル設定 |
| ギャラクシーフォースII (1面スタート) | 4,177,850 | ギャラクシー寺田 | 全面クリア |
| ギャラクシーフォースII (3面スタート) | 4,462,920 | 中村　準 | 全面クリア |

## ハイテクゾーンセガ山形　山形

山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト (Aコース) | 7'02"14 | MARO | 6面クリア イージー設定 |
| パワードリフト (Bコース) | 6'52"53 | F.M | 6面クリア イージー設定 |
| パワードリフト (Cコース) | 7'02"42 | MARO | 6面クリア イージー設定 |
| パワードリフト (Dコース) | 6'57"97 | RMC-SHO | 6面クリア イージー設定 |
| パワードリフト (Eコース) | 6'56"30 | SPREAM-SHOT㋟ | 6面クリア イージー設定 |
| エキサイトリーグ (イージー) | 10,000,000+α | Odonata-T.K | 1コイン11試合残16万P |
| イメージファイト (ノーマル) | 588,300 | F.M | 2-2面 |
| スプラッターハウス (ノーマル) | 264,300 | スプラッター青木 | 1コイン 全面クリア |
| 脱獄 (1P・エブリ) | 219,000 | RMC-SHO | 1コイン,全面クリア,残2 |
| スクランブルスピリッツ | 4,242,920 | 小　柳 | 2-4面 5機設定 |

## コミュニティスペースNTK　北海道

北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト (Aコース) | 6'56"66 | AMM-中川剛 (小　樽) | 6面クリア ノーマル |
| パワードリフト (Cコース) | 6'58"38 | HIE-きうち (恵　庭) | 6面クリア ノーマル |
| パワードリフト (Eコース) | 6'57"98 | AMM-中川剛 (小　樽) | 6面クリア ノーマル |
| スプラッターハウス | 283,700 | T☆SHIGE (苫小牧) | クリア ノーマル |
| イメージファイト | 585,600 | M.T (札　幌) | 2-2 ノーマル |
| ヘビーユニット | 1,427,200 | NOBU (札　幌) | 2周目5-2 ノーマル |
| カプコンボウリング | 258 | ABC! | |
| モンスターレアー (1P) | 268,900 | MoAi-ANDO R.S (美唄) | 6面 ノーマル |
| 未来忍者 | 132,830 | ツカボン誠? (恵　庭) | ノーマル |
| チェッカーフラグ | 554,070 | HIE-BUS (恵　庭) | ALL ノーマル |

## ウィルトークタイトー盛岡　岩手

岩手県盛岡市大通り1-10-14 ☎0196-22-5188

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト (ノーマル) | 600,300 | FSP-ICH | 2周目2面 |
| サンダークロス (1P・ノーマル) | 5,548,480 | FSP-ICH | 5周目5面 |
| サイバリオン (基礎編・ノーマル) | 9,294,050 | ILL | ノーミス×4 |
| サイバリオン (実戦編・ノーマル) | 16,451,720 | ILL | ノーミス×3 残×3No.93 |
| ヘビーユニット (ノーマル) | 1,865,400 | DIS | 3周目3-2 |
| ロストワールド (1P・旧VER) | 8,270,800 | FSP-ICH | ALL 残499700 |
| トップランディング (ノーマル) | 762 | COS | ALL |
| カベール (1P・ノーマル) | 2,125,620 | MAG | 5-4 |
| スプラッターハウス (ノーマル) | 313,700 | YOU | ALL |
| 最後の忍道 (イージー) | 675,600 | FSP-ICH | ALL |

## プレイゾーンジャック&ベティ山大前店　山形

山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ゲイングランド (1P) | 6,206,729 | TEN | 2-6 ノーマル |
| ゲイングランド (2P) | 21,364,078 | SHOT & BOMB | 3-6 ノーマル |
| スクランブルスピリッツ (2P) | 18,212,120 | 小柳 & GOTO | 6-2 ノーマル |
| イメージファイト | 778,700 | 小柳 | 2-5 ノーマル |
| 未来忍者 | 291,080 | EMC | 11面 ノーマル |
| スプラッターハウス | 314,600 | 青木 | ALL ノーマル |
| モンスターレアー (1P) | 637,360 | ぶたさん | 12面 ノーマル |
| ヘビーユニット | 872,150 | MARO | 2周3-1 ノーマル |
| チェイスH.Q. | 10,770,150 | F.M | ALL ノーマル |
| パワードリフト (Bコース) | 6'48"21 | F.M | 6面クリア ノーマル |

## チャレハイ通信

★コミュニティスペースNTK(北海道)

●第18回交流会は，1月29日です。今回は「第1回・オールドゲームを語る集い」を行ないます。

■担当：それ，いいですね。

★PC八戸(青森)

●メタルホーク，1P100円です。ファイナルラップ，1周増えました。

●スプラッターハウスの最終面で相討ちになると，必ず1人増えて，10万点入って，面のはじめからやり直しができます。これって永久パターンですか？

■担当：確実にできるのならそうですね。

★ハイテクランドセガ五所川原(青森)

●テレビコマーシャルで「ひろし君は野球があるからひろし君なんでしょ!!」というのがありますが，それをもじって「○○君はゲームがあるから○○君なんでしょ!!」というのが流行っています。これ，イージーミスでゲーム・オーバーになったとき言われると，けっこうきついんですよね。

★アビリティーズジャスコスクラム(宮城)

## ダイエーレジャーランド郡山店　福島

福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト（Bコース） | 6'55"90 | ITA-ローリングマシン合体 | 6面クリア 10/8の記録 |
| パワードリフト（Dコース） | 6'47"51 | ITA-SOL（会長） | 6面クリア 10/11 |
| パワードリフト（Eコース） | 6'57"90 | SPREAM-SHOT | 6面クリア 9/13 |
| ヘビーユニット | 1,807,300 | AN-OYE,SZK | 3-3-2 ノーマル |
| オーダイン | クリスタル 700,700 | そこ!女の子をひとりじめしないように | ノーミスクリア,ノーマル |
| チェイスH.Q. | 4,790,270 | VEI | 5面 |
| スプラッターハウス | 103,500 | メタルホークは50円 | 6面 ノーマル |
| ダライアス(Z)（゜ノーマル） | 5,100,000 | ボスではまってクリアしなかった | ランクは ハーデスト |
| スカイソルジャー | 4,336,930 | 未来忍者もあるよ | 全面クリア |
| ワールドスタジアム | 150m | CBC | Tチーム ばあす |

## ハイテクランドセガベルル　埼玉

埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト（Bコース） | 7'01"69 | とり・にとろ・とるえん/おのぼん | 6面クリア ノーマル設定 |
| パワードリフト（Cコース） | 7'16"78 | YGF-JZF | 6面クリア ノーマル設定 |
| パワードリフト（Eコース） | 7'09"61 | SER | 6面クリア ノーマル設定 |
| ゲイングランド | 891,659 | ヤッホー小池 | 2-2 ノーマル設定 |
| モンスターレアー | 807,910 | GMC らんさあ Ⓡ | ALL ノーマル設定 |
| スクランブルスピリッツ | 4,103,720 | 川越暴走族 | 2周目4面 ノーマル設定 |
| イメージファイト | 309,600 | 桂君,元気!! | ノーマル設定 |
| オーダイン | クリスタル 717,100 | AZUKI-ORE | ALL ノーマル設定 |
| 最後の忍道 | 771,200 | GMC らんさあ Ⓡ | ALLノーミス,イージー |
| ファンタジーゾーン | 11,866,100 | 川村宏勝 | 20面 ノーマル設定 |

## プレイシティキャロット田町店　東京

東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 622,300 | ESWAT管理人Ⓒ リフトオレンジの力 | 2-2ボス ノーマル設定 |
| 未来忍者 | 190,240 | ROJ | 6面 ノーマル設定 |
| モンスターレアー（1P） | 160,460 | ふざけんなPartII | 4面後半 入荷初日 |
| 脱獄 | 39,300 | TME-H・F | 2面 ノーマル設定 |
| スプラッターハウス（残機つぶし部門） | 420,600 | ACT-くらいすてい | ALL,残1 ノーマル設定 |
| スプラッターハウス（ノーミス部門） | 213,300 | ACT-くらいすてい | ALL ノーマル設定 |
| TATSUJIN | 10,000,000＋α | SSC-VAP（OTL）＋β | 7-4で達成 ノーマル設定 |
| クレイジークライマー2 | 656,550 | 所詮運ゲーム（でもやる）(OTL) | ALL,残0 ノーマル設定 |
| オーダイン（1P） | クリスタル 752,400 | ACT-くらいすてい（OTL） | ALL ノーマル設定 |
| アサルト（イージー） | 1,259,100 | 所詮金ゲーム（まあいい）Ⓒ（OTL） | ALL,残5 ノーマル設定 |

## 日立キャロットハウス　茨城

茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| メタルホーク（新VER） | 10,133 | NAZO.2 | ALL ノーマル |
| スプラッターハウス | 320,800 | 佐藤　潔 | ALL ノーマル |
| 未来忍者 | 210,430 | NAZO.2 | 7面 ノーマル |
| イメージファイト | 663,200 | B.M.C (D.S) | 2-3 ノーマル |
| TATSUJIN | 10,000,000＋α | B.M.C (D.S) | 7-5で達成 ノーマル |
| サンダークロス（1P・旧VER） | 10,000,000＋α | LV.（EDA） | 9-4で達成 ノーマル |
| モンスターレアー（1P） | 451,800 | 佐藤雅人 | 10面 ノーマル |
| 最後の忍道 | 833,600 | B.M.C (D.S) | 7面 イージー |
| リングの王者（1P） | 700,000 | YUKIMI エル&ビック使用 | ガントレット筐体 面数? |
| メタルホーク（旧VER） | 11,302 | NAZO.2 | ALL ノーマル |

## 上福岡ビッグキャロット　埼玉

埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 731,400 | KC-YEN | 1コイン 2-4 |
| メタルホーク（新VER） | 11,763 | KC-13点 | 1コイン ALL |
| スプラッターハウス | 245,900 | KC-納豆美人（No.20931） | 1コイン ALL |
| 未来忍者 | 156,220 | KC-YEN | 1コイン 7面 |
| ロストワールド（1P・旧VER） | 8,443,500 | KC-ぼくドラエモン | 1コイン ALL |
| カプコンボウリング | 290 | XYZ | |
| 上海 | 816 | ??? | |

## プレイシティキャロット　TOC店　東京

東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| メタルホーク（新VER） | 10,819 | NOVEMBER-ACE-KELLY | ALL,1ミス |
| 未来忍者 | 320,490 | NOVEMBER-KELLY | 11面,迷い道くねくね〜 |
| スプラッターハウス | 211,200 | ㊎：ニックネームはカイチョ〜ッ。 | ALLノーミス・ノーマル |
| TATSUJIN（連射付き） | 10,000,000 | ㊎：世界一連射の遅い男。（←本当） | 999＋α 7-2 |
| スカイソルジャー（1P・連射付き） | 3,861,140 | ㊎：世界一クソゲーの好きな男。 | ALL |
| パワードリフト（Dコース） | 6'52"39 | ZYX（掬羅夢）㊖ | 6面クリア ノーマル |
| イメージファイト | 申請待ち | 当店では，26インチ大型筐体でお客様を | 新作特報!「ホラーストーリー」 |
| ヘビーユニット | 申請待ち | お待ちしております。ぜひどうぞ。 | 年明けに期待 |
| 麻雀花のももこ組 | 挑戦者求む | 許さない!をカス手で流されたっっ! | ループするのが悲しい。 |
| 麻雀カメラ小僧 | 全面クリア | 謎のサラリーマン | 1コインだそうです。 |

## 筑波学園キャロットハウス　茨城

茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| モンスターレアー（1P） | 321,320 | ASS-No.5 | ノーマル3人 7面 |
| ヘビーユニット | 914,700 | S.Y.D | ノーマル3機 2-3-2 |
| 未来忍者 | 240,510 | FLAK & YUI | ノーマル 9面 |
| イメージファイト（ノーマル・3機） | 734,900 | ASS-NEB | 2周目4面 死んだら× |
| スプラッターハウス | 406,800 | FLAK & 結 | ALL ノーマル3人 |
| 脱獄（1P） | 183,950 | 緑のおやじ氏（おみごと!） | ALL |
| TATSUJIN（ノーマル・3機） | 10,000,000＋α | ASS-NEB | 9周目3面で達成 |
| メタルホーク（新VER・イージー） | 12,508 | KGB（謎の人） | ALL 3機 |
| パワードリフト（Cコース・ノーマル） | 6'53"69 | ASS-MSO-OUT | ALL,1位 スタート5位 |
| パワードリフト（Dコース・ノーマル） | 6'44"32 | ASS-MSO-OUT | 同上 つかれるぅ! |

## ゲームセンターペガサス　埼玉

埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| チェイスH.Q. | 10,725,500 | BELLIN | ノーマル ALL |
| イメージファイト | 632,800 | MOR | ノーマル 10面 |
| ヘビーユニット | 341,850 | UED | ノーマル 5-2 |
| スクランブルスピリッツ | 5,366,120 | 内藤 | ノーマル |
| モンスターレアー | 349,670 | ANA | ノーマル 8面 |
| 最後の忍道 | 1,996,000 | ツカドン・SGP | ノーマル 6面 |
| スプラッターハウス | 117,700 | ANA | ノーマル |
| 脱獄 | 28,100 | BUN | ノーマル |
| 未来忍者 | 174,280 | EXA | イージー 5面 |
| アサルト | 748,800 | MOR | ノーマル・旧 ALL |

## プレイシティシャロット駒沢店　東京

東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| スプラッターハウス | 714,900 | EXP-まつおにやん | ALL ノーマル設定 |
| イメージファイト | 732,400 | GDFK-BGM | 2周目2面 |
| TATSUJIN | 10,000,000＋α | EXP-まつおにやん | 7-4 ターボ未使用 |
| オーダイン | クリスタル 752,200 | EXP-まつおにやん | ALL |
| 未来忍者 | 125,200 | ZERBERUS-K.M（幽羅帝） | 5面 |

## プレイシティキャロット宇都宮店　栃木

栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 472,800 | ブルーFALCON | 1-8 ノーマル設定 |
| スプラッターハウス | 619,500 | SRM-TANKI | ALL ノーマル設定 |
| メタルホーク（新VER） | 12,101 | α-crisis | ALL イージー設定 |
| TATSUJIN | 9,431,590 | モンキーボンバーズ SRM-宇塚正夫 | 7-3 ノーマル設定 |
| 未来忍者 | 429,580 | ゲロゲロ君 モンキーボンバーズ | 11面 ノーマル設定 |
| モンスターレアー（1P） | 377,400 | MB-SP♡JUN 土屋先生はR 13 | 8面 ノーマル設定 |
| ヘビーユニット（面数） | 972,850 | MB-SP♡JUN スプラッタ病?! | 2周目3-2 ノーマル設定 |
| ヘビーユニット（点数） | 1,009,500 | モンキーボンバーズ SRM-宇塚正夫 | 1周目6-1 ノーマル設定 |
| サンダークロス | 6,017,500 | モンキーボンバーズ Bio 江津子♡♡ | 5-5 ノーマル設定 |

## サンペデックナムコランド　千葉

千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック6F　☎

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 641,000 | CHAT-あああるじいぶう | 2周目2面 |
| ヘビーユニット | 847,600 | LUM & TOMO | 2周目 3-2 |
| 未来忍者 | 636,250 | CHAT-KIM | クリア ノーマル設定 |
| モンスターレアー（1P） | 559,860 | CHAT-COM | 11面 ノーマル設定 |
| メタルホーク（新VER） | 11,407 | ERI | クリア イージー3機 |
| パワードリフト（Bコース） | 6'52"36 | APGM-GONTA | 6面クリア ノーマル |
| パワードリフト（Cコース） | 6'56"42 | CHAT-COM | 6面クリア ノーマル |
| スプラッターハウス | 361,500 | ACT-くらいすてい | クリア ノーマル3人 |
| アサルトプラス | 1,259,700 | ESWATαパワー爆発!管理人Ⓒ | EAL ノーマル3機 |
| カプコンボウリング | 261 | CHAT-椎香友郎 | ランク4 |

## プレイシティキャロット烏山店　東京

東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来忍者 | 865,000 | NRP-RRR -Z.. | ALLクリア ノーマル設定 |
| イメージファイト | 965,700 | NRP-RRR -Z.. | 2-7 ノーマル設定 |
| スプラッターハウス | 346,400 | そっ それってエゴだよー（Zより） | ALLクリア ノーマル設定 |
| メタルホーク（旧VER） | 11,960 | NRP-RRR ㋙ | ALLクリア ノーマル設定 |
| オーダイン（クリスタル集計） | 726,300 | NRP-RRR ㋴ | ALLクリア ノーマル設定 |
| ロストワールド（1P・旧VER） | 8,576,800 | TYRANT -BIG | ALLクリア ノーマル設定 |
| 餓流禍 | 5,195 | M.C.K | 全3周クリア 残1人 |
| ☆カプコンボウリング | 300 | NRP-RRR -Z.. | |
| TATSUJIN | 10,000,000＋α | TYRANT -BIG | 7-4 ノーマル設定 |
| ローリングサンダー（新VER） | 1,134,700 | DX.（元 MAI） | ALLクリア 5人設定 |

## セントラルパーク　PART 1　埼玉

埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイバリオン（5機設定・基礎編） | 10,229,040 | H.K & 佐藤健一 | ALLクリア ノーマル |
| サイバリオン（5機設定・実戦編） | 15,513,280 | H.K & 佐藤健一 | ALLクリア ノーマル |
| TATSUJIN（3機設定・ノーマル） | 10,000,000＋α | 木村雅彦 | 7周目にて達成! 残28 |
| スカイソルジャー（2P・3機設定） | 5,108,400 | 直 and さおり | 1コイン ALLクリア |
| ラストデュエル（1P・3機設定） | 682,100 | さおり | 全2周クリア ノーマル |
| 忍者ウォーリアーズ（1P・ノーマル） | 348,960 | さおり | 1コイン ALLクリア |
| ニュージーランドストーリー（5機設定） | 328,480 | 木村雅彦 | 1コイン 2-3・ノーマル |
| TATSUJIN（3機設定・ノーマル） | 10,000,000＋α | AHC | 7周目にて達成! 残33 |
| ロストワールド（1P・旧VER・ノーマル） | 7,544,500 | T.I | ALLクリア ブスタ×2,服 |
| ロストワールド（1P・旧VER・ノーマル） | 7,000,700 | 誰かさん | ALLクリア ブスタ×2,服 |

## サンシャインゲームセンター　東京

東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| チェッカーフラグ | 52,740 | ゴルバチョフおかちょ | |
| イメージファイト | 816,600 | GMC-M.A | 2-4 |
| 脱獄 | 26,200 | KSD 栄次郎 | 2面 |
| スプラッターハウス | 91,400 | SPD | 5面 |
| 伊賀忍術伝 | 632,600 | KSD 栄次郎 | |
| リングの王者 | 46,800 | KSD 栄次郎 | |
| ★ロストワールド | 8,926,100 | GMC-KOM㋟ | 545200 4万×3 |
| スカイソルジャー | 1,399,150 | F-AGP | |
| にゃんにゃんパニック | 10,000,000＋α | SPD | ALL |
| ギャラガ | 96,190 | XOR | |

## プレイシティキャロット経堂店　東京

東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| スプラッターハウス | 925,600 | RVS-GUN | ALL ノーマル設定 |
| イメージファイト | 512,300 | HIM㋶ | 7面 |
| 未来忍者 | 137,390 | ワンダーノリスケ | 6面 |
| オーダイン（1P・；クリ取り数） | 760,500 | 白い下血の息子in十万番! 井上景品 | ALL,残1 死の直前 |
| 餓流禍（1P） | 598 | Mr.しおしお君 | 1-5 おもしろい! |
| クレイジークライマー2 | 6面 | EXP-まつおにやん | 面数優先 |
| スプラッターハウス（12月3日より） | 217,000 | MGN-KOZUKE 世田谷のタイソン | ALL10万エブリハード! |
| 花のももこ組 | 裏麻雀界四天王＋鬼クリア | MGN-KOZUKE ジャンボセイコ○ | ALL 5コイン投入 |
| 麻雀殺人事件 | 捜査の甲斐もなく迷宮入り | MGN-KOZUKE 天皇賞春2538 | 6コイン投入にて断念 |
| ㋯お雀子館（敵の好プレー部門） | 二重立直一発済一色ドラ6 | お守り大好き!四ツ谷吾郎だー♡♡♡♡ | ブッ飛びKOZ,よーそろ |

●ハイスコア・ノートを設置しました。また，1コイン2クレジットの台もありますのでどんどん遊びにきてください。

(ZYX & HAM㋜)

★秋田CH(秋田)

●にんじんあたっくVol.18，発行されました。120円切手同封の上，お便りください。

●増刊号「にんじんたっくる」の予約を受け付けております。案内書（CM）を送りますので興味のあるかたは60円切手を送付してください。

★筑波学園CH(茨城)

●ここ筑波は田舎(いなか)のため，遠征客が非常に少ない。しかし，東京駅から筑波直行のバスがでております(1.5時間くらい)。みなさんも1度は筑波にいらしてください。

by Dコースは運が必要と思う某常連

★PC烏山(東京)

●ローリングサンダー入荷しました。

●ほとんどのテーブル・ゲームが，1 PLAY 50円です。

●2年半，当店のスコア集計をしてくださった宮塚氏，ご苦労様でした。　(DX.)

★PC新宿(東京)

## プレイシティキャロット笹塚店　東京

東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚 ☎03-378-1208

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト（ノーマル） | 951,800 | GMC-NIXた | 2周目6面 |
| 未来忍者（ノーマル） | 724,210 | GMC-NIXた | ALL |
| モンスターレアー（ノーマル） | 413,100 | 大魔界の師匠 | 8面 入荷2日目 |
| ヘビーユニット（ノーマル） | 879,500 | ださいグラフィック | 2周目2-3 |
| スプラッターハウス（ノーマル） | 304,200 | 大魔界の師匠 | ALL 1日1回 |
| メタルホーク（新VER・ノーマル） | 12,629 | 新宿の○○どうにかして! | ALL |
| 脱獄（ノーマル） | 12,600 | うるるるる | 真剣にやってこれ。 |
| クレイジークライマー（ノーマル） | 100 | DMK 小玉 | 1面 時間切れ |
| | | | |
| | | | |

## ゲームインフォルム　東京

東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| TATSUJIN | 1,141,400 | キムチ | エリア182 |
| オーダイン | 795,140 | ALICE-ZED | ALL |
| ぶたさん | 591,100 | MAX | champ12面 |
| イメージファイト | 538,900 | PC カラスの 8 | 2周目1面 |
| スプラッターハウス | 295,100 | MAX | ALL |
| ニュージーランドストーリー | 255,670 | UVZ | ALL |
| バブルボブル | 2,637,040 | NG | |
| 迷宮島 | 1,425,750 | とんぼ | |
| Penta | 358,010 | KOKE ちゃん | 16面 |
| 魔魁伝説 | 326,400 | Sorry | |

## 東久留米キャロットハウス　東京

東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来者（ノーマル） | 140,530 | 宇宙刑事 SHYPER | 人間ターボ使用 |
| イメージファイト（ノーマル・3機設定） | 783,000 | HYPER-FRG 永井美奈子 | 2-4,がるるうー殺す |
| スプラッターハウス（ノーマル・3人設定） | 593,600 | MOJO-ひ | 残0(実は1タコかな?) |
| TATSUJIN（ノーマル・3機設定） | 10,000,000+α | HYPER-FRG 永井美奈子 | 999+α 7-5,残16 |
| ロストワールド（新・ノーマル・1P） | 7,453,300 | やす | まだふるえがとまらないぜ |
| ドルアーガの塔（ノーマル・5人設定） | 1,404,110 | HVP-DRUちゃん | 1コインALL ザップなし |
| 究極タイガー（15万エブリ・5機設定） | 10,000,000+α | めぞん一刻 | たたきのみ 4-10,残28 |
| 餓流禍（ノーマル・3人設定） | 558 | 妖精さんの赤いつぼ 黄色いつぼ くつ | シャンシャンシャンシャン |
| 花のももこ組（ノーマル） | POW675 | 悪ドラ博士 SHYPER | 19コイン B使用 |
| グラディウスII（新・4フォースフィールド） | 4,307,200 | 五島 重雄 | 6-8 こすりなし |

## プレイシティキャロット新宿店　東京

東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| メタルホーク（新VER） | 12,662 | FANCY -KETOSE | ALL ノーマル |
| チェイスH.Q. | 11,178,000 | KID,NAV,BOO | ALL ノーマル |
| パワードリフト（Bコース） | 6′47″69 | Jha | 6面クリア ノーマル |
| パワードリフト（Bコース） | 6′48″63 | CKS-SGI -EAG | 6面クリア ノーマル |
| ヘビーユニット | 1,084,450 | "P" | 2-3-2 ノーマル |
| イメージファイト | 1,079,000 | ゲンザエモン（ドザエモン） | 2周目4面 ノーマル |
| 未来忍者 | 658,820 | "P" | ALL 残気合度22 |
| ニュージーランドストーリー（ロースコア） | 59,450 | PMM-SLA -JAQ | ALL,2ミス ノーマル |
| スプラッターハウス | 394,800 | Jha | ALL,イージー,5万10万 |
| カベール（1P） | 2,872,180 | DIOK | ALL ノーマル |

## ゲーム中央プラザ　東京

東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 612,100 | T.M | 9面 |
| ヘビーユニット | 1,503,300 | EXGANDER | 2周目5面 3ステージ |
| スプラッターハウス | 274,900 | EXIT | ALL |
| 脱獄（1P） | 224,150 | 泉田 | ALL |
| モンスターレアー（1P） | 552,890 | TA. | 10面 |
| ニュージーランドストーリー | 2,656,500 | TA. | ALL |
| サンダークロス（1P） | 10,000,000+α | A.I | 8周目7面 |
| TATSUJIN（1P） | 4,035,900 | EXGANDER | 505面 3周目 |
| スクランブルスピリッツ（1P） | 4,912,950 | EXGANDER | 2周目5面 11面 |
| スカイソルジャー（1P） | 4,915,260 | EXGANDER | ALL |

## プレジャーキャッスル　東京

東京都町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| チェイスH.Q.（ノーマル） | 236,182,250 | RVS-FIN | ALLクリア ボーナス×4 |
| トップランディング（ノーマル） | 894 | MUGEN-CRX | ALLクリア 100点×5回 |
| ★最後の忍道（イージー・3人設定） | 3,080,900 | RVS-POKEN | ALLクリア 残0 |
| サイバリオン（実戦編・ノーマル） | 18,056,840 | RVS-MAX | ノーミス×3 No.60,残3 |
| サイバリオン（基礎編・ノーマル） | 11,157,170 | RVS-TRI ゲインGは仕切る! | ノーミス×4 残3 |
| 餓流禍（1P・ノーマル・3人設定） | 6,210 | URX-EXS | ALLクリア 残7,1コイン |
| TATSUJIN（ノーマル・3機設定） | 10,000,000+α | ゴマちゃんFC-D KUMAMOTO | 7-5,残6 7-5,残7 |
| ヘビーユニット（ノーマル・3機設定） | 1,545,050 | 帝王 M.K | 2周目,5-2 |
| イメージファイト（ノーマル・3機設定） | 749,000 | RVS-GUN | 2-4 |
| ワールドカップ（2P・5分設定） | 超激強の対戦者募集中!! | 都内近郊で対戦したい者はTEL下さい | |

## ゲームブティック高田馬場　東京

東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル ☎03-362-9300

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来忍者 | 326,070 | ロサの凡人 | 11がクリアできない |
| イメージファイト | 722,300 | D.D.D | ステージ11 |
| モンスターレアー | 631,420 | SOLT | 13面 |
| ザイポット | | | |
| クレイジークライマー2 | 733,600 | みょいサンに負じとマリオアルバトロス | ALL! 点かせなし |
| ワンダーモモ | | | |
| ★アサルトプラス（イージー） | 1,259,750 | 無所属-BIN 蒲田は,うーばP | ALL,残5 ノーミス |
| 究極タイガー | 10,000,000+α | 青年あしべくんよ | 4-9なの |
| ロードブラスター | 114,170 | KO.m. | 9面 |
| 迷宮島 | 2,694,900 | TNM | 全面クリア 3機設定 |

## 花小金井キャロットハウス　東京

東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト（Aコース） | 全5面+α クリア | エンディングNO。最後の巨大ボスをや | 1（ウソ）っとの思いで |
| パワードリフト（Bコース） | 全5面+α クリア | 倒した後、私は地球キャッチした。「敵 | からの電波をの総指令部は |
| パワードリフト（Cコース） | 全5面+α クリア | 南武線××××駅徒ョンの3階だ!」な | 歩1分マンシんということ |
| パワードリフト（Dコース） | 全5面+α クリア | だ!私はサイバリオせ、レーダーを抜け | ンをワープさ、侵入に成功 |
| パワードリフト（Eコース） | 全5面+α クリア | した。基地内の階段て指令室と書かれた | を昇り、そし重い鉄扉を開 |
| 花のももこ組（老舗マニア部門） | 8コイン オールクリア | けた。私がそこで見今、彼の消息は誰も | たものは!? 知らない。 |
| イメージファイト | 586,500 | 小林君大学合格祈願 みみみみみみみみみ | 2-2 ノーマル3機 |
| カプコンボウリング（ナムコ筐体部門） | 268 | 深夜1時のホープ軒マニア 相木屋社長 | ぎとぎとぬるぬるは嫌い! |
| 究極タイガー | 4,506,310 | GO 選手 | エリア452 |
| オーダイン | 1,210,470 | YAMAKEN選手 | 残714400 4機残し |

## ゲームセンタープレイシャトー　神奈川

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎045-251-8340

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 1,086,300 | ILG-K・M | 13面 ノーマル |
| ヘビーユニット | 3,214,150 | FGK-クリ丸 | 4-5-1 ノーマル |
| モンスターレアー（1P） | 772,130 | ILG-M・M | ALL ノーマル |
| サイバリオン（実戦編） | 18,935,440 | ILG-K・M | ノーミス×3 残機3No.74 |
| サイバリオン（基礎編） | 11,393,870 | SSC-VAP (OTL)+α | ノーミス×4 残機3 |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | SSC-VAP ERA | ノーマル |
| 未来忍者 | 311,860 | ILG-NEOmkII | 10面 ノーマル |
| スプラッターハウス | 621,800 | ILG-NEOmkII | ALL ノーマル |
| スクランブルスピリッツ（1P） | 2,323,970 | J.J | 6面 ノーマル |
| カベール（1P） | 3,256,710 | PSC-ABA | ALL ノーマル |

## プレイシティキャロット巣鴨店　東京

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイバリオン（実戦編・ノーマル） | 18,689,700 | SSC-VAP (OTL)+α | ノーミス×3 残機3No.13 |
| ★サイバリオン（基礎編・ノーマル） | 12,427,920 | SSC-VAP (OTL)+αト | ノーミス×5 残機3 |
| イメージファイト | 1,094,600 | HTL-Y.N | 2周目7面 ノーマル設定 |
| ヘビーユニット | 8,468,700 | HTL-Y.N | 11-4-1 ノーマル設定 |
| モンスターレアー（1P） | 770,950 | 大竹君よ | ALL ノーマル設定 |
| メタルホーク（新VER） | 12,789 | FANCY-KETOSE | ALL ノーマル設定 |
| スプラッターハウス | 721,200 | Mr.まさし君 | ALL ノーマル設定 |
| パワードリフト（Aコース） | 6′52″42 | 砂樹☆帝 | 6面クリア ノーマル設定 |
| パワードリフト（Bコース） | 6′45″23 | Jha | 6面クリア ノーマル設定 |
| ★SDI（1P・エブリ5万） | 79,633,430 | SSC-VAP (OTL)+αト | ノーミス,オールパ,S34 |

## プレイシティキャロット早稲田店　東京

東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来忍者 | 799,560 | Mr."P"君 打倒スーパー店員K | ALL,1コイン,ノーマル |
| ★スプラッターハウス | 955,600 | Mr.まさし君嵩（二代目悪魔） | ALL ノーマル |
| ★イメージファイト（点数優先部門） | 1,312,300 | HTL-Y・N嵩 | 2-7 |
| イメージファイト（面数優先部門） | 2周目8面 | HTL-Y・N党 | 1,158,400 2-7 復活 |
| ロストワールド（1P・新VER） | 7,885,300 | Mr.塩々君改め Mr.セントラル君 | ALL ランク極易 |
| ロストワールド（2P・旧VER） | 11,671,900 | Mr.塩々&まさし イタルダーコンビ | ALL ランク極易 |
| ニュージーランドストーリー | 57,400 | PMMSLAJAQ 火星掻き神体の逆襲 | ロースコア部門,ALL |
| サンダークロス（1P・旧VER） | 10,000,000+α | CKS-EAG（会長） | 8-6,残11 ノーマル |
| 中華大仙 | 700,600 | カンペンをスバる! 究極不正行為・脳無 | ALL,残5 みんな避るよ |
| アサルトプラス（イージー） | 1,249,200 | Mrロサンゼルス君が西永福をしきる! | ALL,残5 ノーマル |

## プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川

神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| モンスターレアー（1P） | 360,520 | You吉くん | 7面4機設定 ノーマル設定 |
| スプラッターハウス | 268,100 | You吉くん | ALL ノーマル設定 |
| TATSUJIN | 2,569,940 | N-ARC-K12-TEL | エリア380 ノーマル設定 |
| 未来忍者 | 578,440 | N-ARC-KØ6-RUN | ALL ノーマル設定 |
| バーディトライ | 12アンダー | You吉くん | ALL 1コイン |
| イメージファイト | 755,700 | SBK-しおばんくん | 12面,4機 ノーマル設定 |
| カベール（1P） | 2,343,340 | You吉くん | ALL イージー設定 |
| 魔魁伝説 | 1,552,600 | よっけ | 8面 ノーマル設定 |
| ニュージーランドストーリー | 285,890 | GOT | ALL ノーマル設定 |
| リングの王者（1P） | 5,229,000 | You吉くん | ALL ノーマル設定 |

## プレイシティキャロット西荻店　東京

東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダークロス | 10,000,000+α | 野田さん（ロビンスパチ子） | 8周目6面 残45他1名様 |
| ヘビーユニット | 3,527,950 | T.M.C | 5周目,3-3 |
| スプラッターハウス | 724,500 | RUN 鳥不会 | 全面クリア |
| イメージファイト | 582,200 | E-SWAT'S OKせんべい(C) | 2周目2面 |
| 未来忍者 | 494,010 | YOS | 全面クリア |
| ホットチェイス | 289,200 | CRAMP BOY | 残24.7sec 転倒なし |
| ★パワードリフト（Aコース） | 6′51″88 | CRAMP BOY | 全面,1位 S 5697069 |
| パワードリフト（Cコース） | 6′59″07 | BLT-YAKKUN | 全面,1位 S 5668895 |
| パワードリフト（Dコース） | 6′48″67 | AN-TAG | 全面,1位 S 5708679 |
| ファイナルラップ（2P） | 2′15″61 | SUR.E & CYBER | |

## ゲームイン大学院　東京

東京都世田谷区松原1-36-7 ☎03-323-5534

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| メタルホーク（新VER） | 9,842 | HCV-FRS-N.O | 1コイン マーシャル |
| ヘビーユニット | 791,500 | ON.THE.BEAT | 1コイン 1-4,2周目 |
| チェイスH.Q. | 11,219,210 | HCV-FRS-N.O | 1コイン,スペシャルなし |
| スプラッターハウス | 217,500 | いーまる | 1コイン ALL,残3 |
| 伊賀忍術伝 | 444,000 | ABA | なし |
| イメージファイト | 509,900 | 誰も書かないので出した君!! | 1コイン 2周目 |
| 脱獄 | 39,950 | 名なしのごんべえ! | |
| オーダイン | 0 | 申請なし | |
| 最後の忍道 | 0 | 申請なし | |
| TATSUJIN | 0 | 申請なし | |

## 大船キャロットハウス　神奈川

神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 1,060,200 | ECM-FISCHER | 2-6 ノーマル |
| 未来忍者 | 222,500 | 戸蛙 ・ | 7面 ノーマル |
| スプラッターハウス | 786,700 | VMT-ABU | ALL ノーマル |
| メタルホーク（新VER） | 11,141 | IGA | ALL ノーマル |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | ECM-FISCHER | 7-4,残13 ノーマル |
| モンスターレアー | 139,250 | RAI | ノーマル |
| 脱獄 | 68,500 | RAI | 4面 ノーマル |
| カベール | 258,190 | Great-UDO R | ALL ノーマル |
| サンダークロス | 10,000,000+α | ECM-ZENJI | 8-7 ノーマル |
| ロストワールド（新VER） | 7,447,900 | 友沢 良 | ALL ノーマル |

●久し振りに新宿店にきたらFLが3セット6台になっていたりとか、28インチモニターを使った筐体が入っていたりとかいう事実があったからといって驚かないように。

●PBトルピードアレーも入荷しました。

★PC巣鴨（東京）

●ATARIゲームが、100円 2ゲーム（もしくは4ゲーム）になった！ROAD BLASTERS（アップライト）も入ったぞ（※デコのゲームじゃないよ，ATARIだよ！）

by ゲイングランドの立て直しがライバル

★キャロットクラブ（ナムコ東京西事務所）

●4か月の沈黙を破ってNo. 33どげげんと発行しました。遅れましたことをお詫び申しあげます。今年からはちゃ〜んと「月刊」します。よろしくね！　(MCD)

★ゲームセンタープレイシャトー（神奈川）

●シューティング・ゲームの大競作！君も当店で燃えてみないか，新作テーブル・ゲーム，オール50円!!

★がらんがらんG（長野）

●店内のゲーム台数を少し減らし，落ち着いてゲームができるようにしました。できるだけ長く遊んでください。　店長

### プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| オーダイン | クリスタル 758,400 | KCN (KMC脱退) | ALL 4ミス |
| メタルホーク (新VER) | 12,740 | FANCY KETOSE | 目標13000pts |
| スプラッターハウス | 607,500 | ILG-NEOト (赤ちゃん好) | ALLパーフェクトですぜ |
| 未来忍者 | 226,260 | ILG-NEOMKII (おわってますね) | 7面 ちょー甘い! |
| イメージファイト | 868,800 | ダック君の2番弟子 (ギャワワ) | 2の2 てきたくさん |
| ロストワールド (1P・旧VER) | 8,625,200 | ダック君の弟子 (ギャワワ) | ALL てきなし |
| 脱獄 | 64,500 | ダック先生!! (ギャワワ) | 3面, トビゲリマシーン |
| グラディウスII (4フォースフィールド) | 7,004,100 | KCN (ギャワワ?何それ?) | 10-8 |
| クレイジークライマー | 351,850 | Mon | 5面 正攻法 |
| サンダークロス (1P・旧VER) | 3,123,980 | あらいぐま西脇 (掬羅夢) | 3-7, うひょ〜未熟者だ失礼 |

### プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト (Cコース) | 6'58"21 | ずんたた ぱあっち (寿司岡アイ呀娘) | 6面クリア ノーマル |
| パワードリフト (Dコース) | 6'51"86 | D・K | 6面クリア ノーマル |
| クレイジークライマー2 | 708,000 | ずんたた おなぴー とりあえずクリアー | ALL ノーマル |
| スプラッターハウス | 457,500 | ずんたた ぱあっち (寿司岡アイ呀娘) | ALL ノーマル |
| イメージファイト | 877,400 | FGK-VIRGO | 2-5 |
| ヘビーユニット | 941,050 | 寿司岡入る-SOU | 2-2-1 |
| モンスターレアー | 522,270 | 寿司岡-すし丸 | 10面 |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | FGK-VIRGO | エリア999 7-5 |
| 脱獄 | 224,100 | コナビ夫くん | ALL, 残1 ノーマル |
| ★アフターバーナーII | ヒット 1,621 | FGK-VIRGO | ALL ノーミス |

### プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来忍者 | 683,680 | てらちん | ALL ノーマル |
| イメージファイト | 833,900 | C & P おさるウッキー | 2周目5面 |
| 脱獄 | 99,550 | しおちゃんマン | ALL脱出 ノーマル |
| スプラッターハウス | 403,500 | B・I | ALL ノーマル |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | 究極イエロー君 | 7-3で達成 ノーマル |
| メタルホーク (新VER) | 10,232 | しおちゃんマン | ALL ノーマル |
| オーダイン | クリスタル 11,100 | しおちゃんマン | ALL ノーマル |
| 緋流禍 (1P) | 1,315 | おさる | 7面 ノーマル |
| | | | |
| | | | |

### ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 839,600 | URX-緑の少年 | 2-4 |
| モンスターレアー (1P) | 799,020 | URX-SUM | ALL, 残0 ノーマル設定 |
| ★ヘビーユニット (ノーマル) | 10,000,000+α | URX-TEC | 13周目4面 2ミス |
| ★緋流禍 (1P・ノーマル) | 7,088 | URX-EXS 緋流禍に愛を! | ALL, 残2 1コイン |
| 未来忍者 | 697,560 | New, ARC-K08-RUS | ALL 残気合度24 |
| 脱獄 (1P) | 239,750 | URX-TEC | ALL, 残0 究極稼ぎなし |
| ★チェイスH.Q. | 24,103,870 | ODA-DAJI なぜ町田に負ける! | ALL なぜ! |
| カプコンボウリング (1P) | 289 | ストライク10回での限界SKG, BOY | 異様な盛上りを見せている |
| スプラッターハウス (ノーマル) | 842,900 | RVS-GUN | ALL, 残0 7面, 稼ぎなし |
| スーパーハングオン (最高血圧120%部門) | 2'47"89 | URX-SUM (ブロック) | ツキがある。(周囲談) |

### ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ゲイングランド | 2,179,209 | Buntin | 2-9 ノーマル |
| イメージファイト | 410,200 | 魔神衆・U-まつい | 7面 ノーマル |
| スプラッターハウス | 502,500 | OSA | ALL ノーマル |
| 脱獄 | 65,200 | 魔神衆・ORC | 4面 ノーマル |
| モンスターレアー | 483,490 | 田畠恒保教頭, でんでれんでれんでキー | 9面 ノーマル |
| パワードリフト | 7'01"16 | びびRTM | Eコース 6面クリア |
| オーダイン | クリスタル 685,600 | OSA | ALL ノーマル |
| スクランブルスピリッツ | 3,867,160 | 魔神衆・凡神・マイベース・U-まつい | 9面 ノーマル |
| 最後の忍道 | 921,600 | 魔神衆・男なら雷竹 AYAくまさん梶川 | 7面 イージー |
| 獣王記 | 578,400 | 魔神衆・大魔神 FRY, トミオ | ALL ノーマル |

### がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイバリオン (基礎編・ノーマル) | 9,309,630 | P, ST HIROちゃん | ALL 設定2 |
| ロストワールド (2P・新VER) | 11,329,000 | P, ST 地下鉄R & HIRO-PEA | ALL ノーマル |
| TATSUJIN (ノーマル) | 1,0000,000+α | P, ST-PIP | エリア999 +α, 7-5 |
| 未来忍者 | 241,240 | P, ST HIROちゃん | 6面 ノーマル |
| ニュージーランドストーリー (新VER) | 386,090 | NowWins Lee2ら | ALL ノーマル |
| 上海 | 686 | P, ST-有頂天 | 健康 ノーマル |
| アフターバーナーII (設定3・ノーマル) | ヒット 0 | P, ST 地下鉄R (和子さんのおかげ | ALL残0 OTL入門? |
| 名作復活グラディウス (ノーマル) | 5,021,400 | オペラ男ぁ | 11-4 |
| ストリートファイター (UP型・ノーマル) | 635,200 | これはいかんぞろくちゃんずぁ | ALL |
| ダブルドラゴン (リバイバル) | 170,640 | JPS-TOKIさんぁ | ALL残2 水パなし |

### プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト (Aコース) | 6'57"83 | ぶらさがりエミリー | ALL, 1位 ノーマル |
| パワードリフト (Bコース) | 6'47"17 | だっだくん ボクはエミリー狂! | ALL, 1位 ノーマル |
| パワードリフト (Cコース) | 6'51"59 | 乱丸君。ボクは, ルーシー教 | ALL, 1位 ノーマル |
| パワードリフト (Dコース) | 6'47"82 | FGK-乱 (エミリー人形使用) | ALL, 1位 ノーマル |
| パワードリフト (Eコース) | 6'51"42 | FGK-乱 背後霊エミリー人形 | ALL, 1位 ノーマル |
| イメージファイト | 653,900 | 耳村 | 1コイン 2-3 |
| メタルホーク (新VER) | 12,071 | エミリー教に死を! 下血城斗 | 1コイン クリア |
| 未来忍者 | 605,310 | だれかルーシーちゃん人形しりません? | クリア ノーマル |
| モンスターレアー (1P) | 528,950 | みんなでエミリー教に入ろう! | ノーマル 11面 |
| TATSUJIN | 5,044,620 | NASKA-AGK | エリア717 |

### ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アサルト (旧VER) | 832,350 | SHS-PFN | ALL 残0機 |
| スプラッターハウス | 305,500 | なぞの男-レタス | ALL |
| イメージファイト | 1,152,800 | SHS-PFN | 2周目6面 ノーマル |
| ニュージーランドストーリー | 625,660 | S.K | 5-4 |
| にゃんにゃんパニック (2P) | $2,776,000 | なぞの男-トマト&きゅうり | ALL |
| 武田信玄 (1P) | 178,500 | JAPAN | 1コイン残2 ALL |
| 魔魁伝説 | 5,895,300 | なぞの男-キャベツ | ALL 残1 |
| オーダイン | クリスタル 663,300 | なぞの男-にんじん | ALL |
| | | | |
| | | | |

### ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ヘビーユニット | 706,550 | NARC-U04 NEW | 2-3 ノーマル設定 |
| イメージファイト | 756,800 | NARC-U01 CRYPT AI | 2周目4面 |
| モンスターレアー (1P) | 621,600 | NARC-U06 RAY | 12面 ノーマル設定 |
| スプラッターハウス | 364,000 | NARC-U02 SPYBOY | ALL ノーマル設定 |
| メタルホーク | 9,959 | A・F | |
| 未来忍者 | 417,380 | Masaya!! | 11面 ノーマル設定 |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | NARC-U03 AKINA | 7-5 ノーマル設定 |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | Big-Ban | 8-1 ノーマル設定 |
| サンダークロス (1P・旧VER) | 10,000,000+α | NARC-U04 NEW | 8-3 ノーマル設定 |
| サンダークロス (2P・旧VER) | 3-2 | NARC-U07 DEAD & INT | ノーマル設定 |

### ビデオインセガ万代　新潟
新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F　☎025-241-6930

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト (Cコース) | 6'55"07 | FGK-COMR | 6面クリア ノーマル設定 |
| パワードリフト (Dコース) | 6'48"51 | FGK-乱丸 | 6面クリア ノーマル設定 |
| パワードリフト (Eコース) | 6'51"19 | FGK-乱丸 | 6面クリア ノーマル設定 |
| ギャラクシーフォースII | 4,660,900 | AAC-GABIN | ALL イージー設定 |
| モンスターレアー (1P) | 549,280 | AAC-MUSOU | 11面 ノーマル設定 |
| ゲイングランド (1P) | 1,294,619 | FGK-雷帝 アーシェス・ネイ | 2-10 ノーマル設定 |
| イメージファイト | 751,200 | FGK-雷帝 アーシェス・ネイ | 2-4 ノーマル設定 |
| 最後の忍道 | 2,352,300 | FGK-雷帝 アーシェス・ネイ | ALL, 1ミス イージー設定 |
| スプラッターハウス | 233,800 | FGK-TOM | ALL ノーマル設定 |
| グラディウスII (新VER) | 3,991,400 | FGK-SOH | 4-F, 6-8 ハード設定 |

### 善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| モンスターレアー (1P) | 421,130 | ムシクン | 8面 ノーマル |
| イメージファイト | 676,900 | C & P おさるウッキー | 2-2 ノーマル |
| スプラッターハウス | 332,500 | YAS | ALL ノーマル |
| 未来忍者 | 388,650 | ムシクン | 10面 ノーマル |
| カベール | 1,403,720 | ムシクン | 3-4 ノーマル |
| オーダイン | クリスタル 700,400 | ASOMI'S S, F | ALL ノーマル |
| クレイジークライマー2 | 999,900+α | ASOMI'S M, K | ノーマル |
| 地獄めぐり | 2,174,300 | DAZUNI 究極YELLOW君 | ALL ノーマル |
| 究極タイガー | 10,000,000+α | DAZUNI 本田 | 5-1 ノーマル |
| 最後の忍道 | 1,166,700 | DAZUNI YELLOW | 7面 ノーマル |

### プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来忍者 | 275,660 | MBX-FGD-EDV | 10面 ノーマル |
| スプラッターハウス | 307,100 | MBX-FGD-SDR | ALL残2 ノーマル |
| メタルホーク | 10,632 | L, M, FEL | ALL残1 新Ver. |
| ※モンスターレアー (1P) | 593,670 | くうねるまにあ | 12面 ノーマル |
| 脱獄 (1P) | 218,150 | FGD-BALさんら | ALL残1 ノーマル |
| イメージファイト | 703,300 | S.E.R-K | 11面 (2-3) ノーマル |
| ヘビーユニット | 834,350 | まんとひひ | 2周目3-1 ノーマル |
| パワードリフト (Bコース) | 6'54"23 | DMB (マイナーTANの弟子) | 6面クリア ノーマル |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | S.E.R.G. | 7-4 ノーマル |
| サンダークロス (1P・旧VER) | 10,000,000+α | 3名の皆様 | ノーマル |

### ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイバリオン (基礎編) | 8,349,460 | G・A・G | ALL ノーミス |
| サイバリオン (実戦編) | 16,888,840 | FGK-ZER | 1コイン ALL |
| TATSUJIN | 7,182,850 | G・A・G | 6-1 |
| ニュージーランドストーリー | 731,470 | AAC-PON | |
| スカイソルジャー | 3,310,210 | MRX-011 | ALL |
| 最後の忍道 | 1,295,700 | FGK-クリ丸 | ALL |
| サンダークロス | 10,290,440 | FGK-クリ丸 | 8周目 |
| ★トップランディング | 891 | Gota-Ken | ALL |
| ロストワールド | 8,121,200 | かる〜く抜いて下さいねぇ〜 | ALL |
| | | | |

### 朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-57-0348

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来忍者 | 549,840 | てらちん | 1コイン ALL |
| スプラッターハウス | 298,800 | B, I | 1コイン ALL |
| サンダークロス | 8,907,940 | K, K | 7周目7面 |
| カベール | 2,464,430 | てらちん | ALL |
| バトルフィールド | 1,876,500 | 駿台鳥渇 | 全員助けた ノーミス |
| イメージファイト | 475,100 | ??? | 8面 |
| ヘビーユニット | 685,500 | ? | 2-1 |
| クレイジークライマー2 | 511,450 | えへへのへ | 4面 |
| オーダイン | クリスタル 671,000 | REN | ノーミス クリア |
| ポールポジションII | 61,810 | MAD | テストコース |

### YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| オーダイン | 残クリスタル 719,900 | 遠征小僧 Ya-Bow | ALL |
| グラディウスII (3フォースフールド) | 1,360,700 | 遠征小僧 Ya-Bow | 3-4 |
| グラディウスII (4フォースフィールド) | 1,822,500 | 青酸カリ1号 | 3-8 |
| スプラッターハウス | 440,900 | ハンドレーザー | ALL |
| 迷宮島 | 2,845,350 | 茶羅 | ALL |
| 未来忍者 | 555,670 | ハンドレーザー | ALL 締切直前 |
| 地獄めぐり (イージー) | 1,332,530 | 青酸カリ1号 | ALL |
| 獣王記 | 532,000 | ハンドレーザー | ALL |
| アサルトプラス (イージー) | 1,035,200 | ハンドレーザー | ALL タイム易 |
| アフターバーナーII | ヒット 1,096 | FUK | ALL |

**★Y.Pエンゼル(岐阜)**

●コミュニケーション・ノートができました。来店の際，ご利用ください。

**★PC静岡(静岡)**

●ドルアーガ，スカイキッド入りました。ベラボーマン，アサルト，メルヘンメイズ50円です。　by バイトのMAX!!

**★ハイテクセガ豊川(愛知)**

●浜松は，有楽街の新店舗(しんてんぽ)「ゲームタウン・キングスクロス」のメダル無料サービス券(10枚)をHT豊川にて配布中!! "らっきい"と思った人は，HT豊川のカウンターまでおいでください。

**★プレイプラザハスラー(愛知)**

●63年度はビリヤード店（11台）を開いたために，ゲームのほうが新台をあまり入れられませんでした。64年度は，またがんばって入れていきます。ビリヤードも近くで開店していますので，ぜひチャレンジしにきてください。

**★ハイテクセガ三宮(兵庫)**

●本当は先月から載る予定でしたが，今月からになってしまいました。よろしく（実は改装中でした）。　(KAA & S.S)

## プレイシティキャロット静岡店 静 岡
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| スプラッターハウス | 452,300 | MAX!! | ALL ノーマル設定 |
| 未来忍者 | 574,970 | WAD-RPC-舞那 | ALL ノーマル設定 |
| TATSUJIN | 6,174,080 | SPR-RPC-FKS | エリア886 ノーマル設定 |
| イメージファイト | 634,300 | SPR-RPC-FKS | 2周目2面 ノーマル設定 |
| カプコンボウリング | 209 | ぬかぞの ともみ | ノーマル設定 |
| 最後の忍道 | 515,700 | EHL-K.K | 6面 イージー設定 |
| クレイジークライマー2 | 452,000 | WAD-舞那 | 6面 ノーマル設定 |
| オーダイン（1P） | クリスタル 606,700 | OSS-CGS㋙ 10万×4 | ALL ノーマル設定 |
| メタルホーク（新VER） | 10,412 | MAX!! | ALL イージー設定 |
| 脱獄（1P） | 37,150 | MAX!! | ALL イージー設定 |

## ハイテクセガ豊川店 愛 知
愛知県豊川市諏訪町2-150 ☎05338-5-7981

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラクシーフォースII | 40,080,330 | ETM-VAL | ノーマル |
| ロストワールド | 7,369,000 | Echo | 8段階3番目 イージー設定 |
| グラディウスII（4フォースフィールド） | 1,806,100 | H·Y | 3周目8面 イージー |
| スクランブルスピリッツ | 4,775,810 | ETM-VAL | ノーマル5機 2周目5面 |
| パワードリフト（Bコース） | 5,591,602 | TST | |
| パワードリフト（Cコース） | 5,561,316 | F.14A TOMCAT | |
| モンスターレア | 480,310 | ERG 舟橋 | |
| グラディウスII（3フォースフィールド） | 1,274,000 | M高通りの H·Y | 3周目4面 イージー |
| 上海 | 718 | マウリシオ グージェルミン | |
| アサルト（旧VER） | 653,800 | DEPHA SHOT 格典 | 全面クリア |

## プレイシティキャロット四日市店 三 重
三重県四日市市西浦2-4-5 ☎0593-54-2266

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★未来忍者（ノーマル・1コイン） | 1,199,120 | YPT-BOZ | クリア残体力63,ターボ無 |
| イメージファイト | 778,800 | YPT-KENII-マメミム | 2-4 |
| スプラッターハウス | 726,900 | にしむら ひとし | クリア |
| メタルホーク（新VER） | 12,436 | HCM-てった | クリア ノーマル |
| ★脱獄（1P） | 475,300 | EAST-RVV㊣ | クリア,残1 ノーマル |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | FPG-SHO | 7-3,残5 ノーマル |
| サンダークロス（1P） | 10,000,000+α | YPT-RAY | 8-6 ノーマル |
| オーダイン（1P） | クリスタル 749,700 | YPT-羅夢538 | クリア |
| パワードリフト（Aコース） | 7'03"26 | H.T | 6面クリア ノーマル |
| パワードリフト（Bコース） | 6'47"09 | FPG-SHO | 同上 |

## プレイシティキャロット両替町店 静 岡
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来忍者（ノーマル） | 860,950 | WAD-RPC-舞那 | ALL 残り体力37 |
| イメージファイト | 641,100 | RPC-ARR㋮ | 2-3 |
| スプラッターハウス | 327,600 | SPR-RPC-F | ALL 残2 |
| パワードリフト（Aコース） | 6'53"14 | 砂樹☆帝 | 全6面クリア ノーマル設定 |
| パワードリフト（Bコース） | 6'52"32 | SRT-RPC F | タイム優先 以下同 |
| パワードリフト（Cコース） | 6'50"90 | SRT-SHOT㋟ | |
| パワードリフト（Dコース） | 6'44"65 | SRT-RPC-F | |
| パワードリフト（Eコース） | 6'56"88 | SRT-RPC-F | |
| メタルホーク（新VER） | 11,587 | RPC-L.P | ALL イージー |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | PWS-APEX | 7-5 エリア999 |

## 星ヶ丘キャロットハウス 愛 知
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来忍者 | 854,050 | Y.H | ALL ノーマル設定 |
| イメージファイト | 717,900 | HCM-MOLE | 2周目4面 |
| メタルホーク（新VER） | 13,036 | HCM-てった | ALL ノーマル設定 |
| サンダークロス（1P·旧VER） | 10,000,000+α | Monchi NHM-H·I | 8-4 8-5 |
| ロストワールド（1P·旧VER） | 8,724,800 | かすみ忍者 名人（ZKS）㋟ | ALL 超アマ |
| モンスターレアー（1P） | 280,410 | JAM | 6面 |
| ☆カプコンボウリング | 300 | TITTA | 時間切れなし |
| スプラッターハウス | 600,900 | NIX と STIは おれの弟子 くどー | ALL |
| 脱獄（1P） | 63,000 | ABE | 4面 |
| 上海 | 1,142 | 未来忍者の祈を取るとぼくになるよ!㋲ | 8面 |

## ゲームセンターニュースター 三 重
三重県津市江戸橋1-130-7 ☎0592-32-0233

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダークロス（1P·旧VER） | 10,000,000+α | EAST-MAX㊣ | 8-4で達成 ノーマル設定 |
| クレイジークライマー2 | 739,800 | A·KOBA | 1コイン ALL |
| オーダイン（1P） | 残クリスタル 723,200 | Z-ちなみ | 1コイン ALL |
| 最後の忍道（イージー） | 2,620,700 | FPG-MTS | 1コイン,クリア,3人設定 |
| スプラッターハウス | 536,800 | FPG-MTS | ALL ノーマル設定 |
| 脱獄（1P） | 244,500 | Z-ちなみ | 1コイン ALL |
| ヘビーユニット | 658,550 | ABC | 5-4 ノーマル設定 |
| イメージファイト | 781,000 | 長瀬の使者 | 2周目4面 |
| モンスターレアー（1P） | 401,130 | FPG-㋜JIN | 8面 ノーマル設定 |
| 未来忍者 | 446,860 | 参考みきちゃん大好っ子 mkII | 12面 ノーマル設定 |

## ゲームランドウイング 静 岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1 ☎05473-6-1991

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| モンスターレアー（1P） | 602,200 | F.Z | 12面 ノーマル |
| 未来者 | 289,710 | 烏龍茶飴夢組 | 9面 ノーマル |
| イメージファイト | 799,600 | NAN の何でもカプセル | 2周目4面 ノーマル |
| ヘビーユニット | 993,900 | PKD-REX ! | 2周目2-3 ノーマル |
| スプラッターハウス | 300,300 | PKD-RAY | ALL ノーマル |
| メタルホーク（新VER） | 10,261 | LLL | ALL イージー |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | PKD-やまし 更科組 | 8-1で達成 |
| サイバリオン（実戦編・ノーマル） | 15,839,290 | NAN の何でもカプセル | ALL |
| スクランブルスピリッツ | 3,908,180 | PKD-眠狂四郎 | 2周目3面 |
| パワードリフト（Dコース） | 6'50"98 | PHOENIX | 6面クリア ノーマル |

## ゲームプラザイエローハット 愛 知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-452-5602

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| メタルホーク（新VER） | 13,180 | 私は誰の挑戦でも受ける!!超人ばあ〜 | ALL ノーマル設定 |
| イメージファイト | 954,400 | 俺は何でも打ち勝ってみせる。ウソ ㋴ | 2周目6面 ノーマル設定 |
| 未来忍者 | 972,280 | MIRAI NINJA T M! Ⓡ | ALL ノーマル設定 |
| ヘビーユニット | 3,986,550 | PA.AND | 6-1-1 ノーマル設定 |
| モンスターレアー（1P） | 597,170 | 恐怖!サボテン男が恐い。Ⓡ | 12面 ノーマル設定 |
| ロストワールド（旧VER・1P） | 8,878,900 | 900万点は夢じゃない!? 名人 | ALL 残536000ゼニ |
| スプラッターハウス | 656,200 | PA.AND | ALL 3機設定 |
| パワードリフト（Aコース） | 6'53"09 | 砂樹♣帝 | EX 1位 閉店パワー有 |
| ★パワードリフト（Cコース） | 6'48"73 | HCM-てった からあげパワー使用 | EX 1位 限界46.2 |
| ★パワードリフト（Eコース） | 6'51"07 | 勝山♡豊丸夫妻? 恐怖のAV男?Ⓣ! | EX 1位 限界48.0 |

## ジョイランドタイトー草津 滋 賀
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎0775-62-0428

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ヘビーユニット | 3,635,050 | 静香御前（SKF-K） | ノーマル 5-3-4,12/6 |
| サンダークロス | 10,000,000+α | TRM-C-STR ょ | 8-5 残22,11/25 |
| 脱獄 | 240,350 | TRM-C-STR ょ | ALL 11/26 |
| TATSUJIN | 10,000,000+α | ALC-佑幻 | 7周目3面 11/30 |
| サイバリオン（基礎編） | 9,199,000 | LAUGH- 天道あかね | ALLノーマル100万×3 |
| サイバリオン（実践編） | 15,265,920 | LAUGH- 天道あかね | ALLノーマル200万×2 |
| ロストワールド（2P） | 10,847,400 | LXV & TRM-STR ょ | 共にALL |
| パワードリフト（Bコース） | 6'58"92 | Extreme -NMC | ALL,ノーマル,1位12/4 |
| パワードリフト（Dコース） | 6'59"50 | Extreme -NMC | ALL,ノーマル,1位12/4 |
| パワードリフト（Eコース） | 7'01"02 | Extreme -NMC | ALL,ノーマル,1位12/4 |

## ゲームコーナーアップル 静 岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8 ☎0542-61-9109

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| TATSUJIN | 10,000,000+α | PWS-APEX | 7-5エリア 999+α |
| サンダークロス（旧VER） | 10,000,000+α | DLX-APEX | 8-7 残40機 |
| イメージファイト | 559,200 | 川崎亜紀 Ⓡ | 9面（2-1） 1コイン |
| パワードリフト（Bコース） | 6'48"85 | 川崎亜紀 Ⓡ | ノーマル設定 |
| クレイジークライマー | 377,600 | RPC-ARR ㋮ | 1コイン 5面 |
| チェイスH.Q. | 11,079,190 | 佐野太樹 ペンネーム→KEI | 1C,ALL 60秒設定 |
| ニュージーランドストーリー | 3,359,390 | KNY-美代 | 1C,ALL ノーマル設定 |
| スプラッターハウス | 311,100 | KNY-美代 | 1コイン ALL |
| 脱獄 | 194,000 | 久保田覚 | クリア |
| モンスターレアー | 374,120 | KNY-美代 | 1コイン 7面 |

## 天野スポーツゲームコーナー 愛 知
愛知県西尾市高砂町41 ☎0563-56-2670

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| TATSUJIN | 1,360,500 | RNM | エリア19 |
| スプラッターハウス | 396,000 | WTM㋟ | ノーマル 全面クリア |
| イメージファイト | 951,800 | WTM㋟ | 2周目3面 |
| クレイジークライマー2 | 619,100 | WTM㋟ | ノーマル |
| スカイソルジャー | 3,738,550 | KAZUMI㋤ | ノーマル 全面クリア |
| グラディウスII | 5,004,800 | MYN | ④-Ⓕ 8-8 |
| スターフォース | 5,372,500 | KTY | ノーマル |
| グラディウス | 10,000,000+α | KTY | 24周 6時間50分 |
| オーダイン | 574,700 | XYZ | クリア全面 クリスタル |
| コブラコマンド | 406,050 | KAZ㋤ | 4-2面 ノーマル |

## ゲームセンターアスター膳所店 滋 賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎0775-25-1120

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 754,100 | Sgt.Pepper | 2周12面 |
| 脱獄 | 233,150 | TRM-C-STR | |
| スクランブルスピリッツ | 1,222,100 | 金沢の富永みな | |
| モンスターレアー | 382,670 | Sgt.Pepper | |
| パワードリフト（Cコース） | 7'03"00 | Exreme-NMC | |
| パワードリフト（Dコース） | 7'03"16 | Exrme-NMC | |
| パワードリフト（Eコース） | 7'00"90 | Exrme-NMC | |
| ギャラクシーフォース | 3,742,570 | ひなさん | |
| | | | |
| | | | |

## プレイシティキャロット豊橋店 愛 知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎0532-55-8611

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 1,282,600 | VRC-達人㋲の弟子㋟ | ノーマル 2-4 |
| ヘビーユニット | 1,721,150 | VRC-TAK | ノーマル 3-3-2 |
| モンスターレアー | 367,560 | MYU㋝ | ノーマル 8面 |
| 未来忍者 | 243,950 | KFK | ノーマル 7面 |
| スプラッターハウス | 548,200 | KFK | ノーマル クリア |
| パワードリフト（Dコース） | 6'46"37 | AKI | 4位スタート ALL1位 |
| 最後の忍道 | 2,679,400 | VRC-MSS は U㋟の弟子 | イージー クリア |
| パワードリフト（Bコース） | 6'52"74 | UUU㋟ | 4位スタート ALL1位 |
| TATSUJIN | 3,217,200 | SHOT ㋟ 君,また来てねた | ノーマル エリア431 |
| パワードリフト（Cコース） | 7'00"52 | MAD㋟ | 4位スタート ALL1位 |

## プレイプラザ・ハスラー 愛 知
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダークロス（1P） | 5,471,040 | TAKAHISA·鶴崎 | ノーマル設定 5-3クリア |
| スプラッターハウス | 260,900 | HIDETOYO·松山 | ノーマル設定 ALL残3 |
| オーダイン（1P） | 722,300 | TOUSHIROU·立川 | ノーマル設定 ALL残0 |
| モンスターレアー（1P） | 215,370 | HARUO·増田 | ノーマル設定 4面クリア |
| イメージファイト | 266,000 | TAKAHISA·鶴崎 | ノーマル設定 4面クリア |
| スカイソルジャー（1P） | 2,808,000 | KEIZOU·穂積 | ノーマル設定 |
| 獣王記（1P） | 232,500 | NOBUAKI·須野 | ノーマル設定 2面クリア |
| 虎への道 | 114,300 | MASAAKI·久保田 | ノーマル設定 2-1 |
| | | | |
| | | | |

## ビッグキャロット京都 京 都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来忍者 | 1,294,820 | 水島（ラッキーパターン）みーな♡ | ALL |
| ヘビーユニット | 1,060,300 | 秋の田の刈り穂の稲の TURKEY | 2周目 4-1 |
| モンスターレアー（1P） | 419,900 | しらない人4 | 8面 |
| カベール（1P） | 2,199,620 | D.I | 5-4 |
| 忍者君阿修羅の章 | ラウンド-5 | なつかしのカレーマン+コーラセット | 面数勝負 |
| チェルノブ | 330,400 | 何を今さら桂さあが | 2ミスALL |
| ロストワールド（1P） | 7,939,500 | GOL-SYEN | ALL |
| イメージファイト | 678,800 | 速攻TURKEY屋 | 2-3 |
| 脱獄 | 100,450 | CXU | 5面 |
| スプラッターハウス | 237,000 | 速攻水島屋 | ノーミス ALL |

★DLL八木(奈良)

●当店はサイバリオンのEND. No.をチェックしているけど，No. 30台と60台のエンディングはぜんぜんでない!!これは当店だけに関することでしょうか。

★PC表町(岡山)

●レイアウト変更し，パワーアップしました。よろしく。

★チェックイン(広島)

●同人誌「FUN·HOUSE」は，とってもおもしろい本です。追加製本の予定あり。チェックインまで申し込み，急がれたし!!

★ウイルトークタイトー山口(山口)

●㋬，A'VGSがNJPを脱会しました。NJPはこれをもって活動を終了いたします。今まで多数の人の協力で成り立ってまいりました。その多くのかたがたに感謝いたします。ありがとうございました。(SET)

●つぎの計画に向けて，これからもがんばっていきます。そのときはまた，みなさんよろしく。(NJP-SET, LEE, 渕野他)

★ゲームコーナーラッキー21(山口)

●この号がでるころには，きっとキャラ本ができているハズ!?ですので，興味のある

## モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| TATSUJIN | 2,917,190 | Sgt・Pepper | エリア390 |
| スプラッターハウス | 216,500 | TLT | 1コイン ALL |
| モンスターレア（1P） | 353,320 | くろーびす | 8面 |
| 武田信玄（1P） | 148,000 | くろーびす | 1コイン ALL |
| 地獄めぐり | 1,286,390 | くろーびす | ALL 1コイン |
| バーディトライ | 16アンダー | HIR | 1コイン ホールアウト |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## ダイエーレジャーランド八木店　奈良
奈良県橿原市新賀町大字西大垣内251　☎07442-3-1212

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイバリオン（実戦編・ノーマル） | 14,614,060 | 鈴木BROS-もう伸びないよ兄T.S | ノーミス×3 残2,No.56 |
| イメージファイト | 791,200 | 鈴木BROS-1人で4項目の兄T.S | 2-5 |
| スプラッターハウス（ノーマル） | 263,700 | 鈴木BROS-弟 M.S | ALL 精ぎはコワイ |
| 未来忍者（ノーマル） | 193,920 | すずきぶろうず-おとうとえむえす | 7面，誰か抜いてくれ〜っ |
| ヘビーユニット（ノーマル） | 627,900 | 鈴木BROS-バグがライバル兄T.S | 1-6-1 バグが出る！ |
| サンダークロス（旧・1P・ノーマル） | 10,000,000＋α | 鈴木BROS-1月遅れの兄.T.S | 8-7で達成 15-7で放棄 |
| 超絶倫人ベラボーマン（B・ノーマル） | 367,900 | RUI | ALL 永パナシ |
| パワードリフト（Bコース・ノーマル） | 7′02″39 | 奈ア-PDS-XF（奇人変人倶楽部） | EX1位 シットだぜぇ |
| パワードリフト（Cコース・ノーマル） | 7′12″52 | 田原本アルファーへ私の記録載せようね | EX1位 未来忍者はガ |
| パワードリフト（Dコース・ノーマル） | 7′09″48 | 貴の常連さん一度八木に来ようね | EX1位 ッチャマンだ |

## ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト（Bコース） | 6′45″52 | BLP-ハ まだまだ青いのう。 | |
| パワードリフト（Cコース） | 6′51″92 | BLP-ハ さようならNJPぁ | |
| メタルホーク（新VER） | 11,760 | BLP-ハ N.I.S.(1) | クリア |
| スプラッターハウス | 377,000 | BLP-ハ N.I.S.(1) | クリア |
| サイバリオン | 16,737,720 | BLP-ハ N.I.S.(1) | 実戦 エンNo.52 |
| イメージファイト | 960,000 | BLP-ハ N.I.S.(1) | 2-4 |
| ヘビーユニット | 1,007,700 | BLP-ハ HAC!!(16) | 2周目 3-2 |
| 未来忍者 | 1,000,000＋α | BLP-ハ 原田とゆかいな仲間 | 永パの為 クリアのみ |
| 伊賀忍術伝 | 1,728,800 | BLP-ハ MDK!! | クリア |
| サンダークロス（新VER） | 3,994,580 | BLP-ハ Akindo! | 3-7 5万-30万 |

## ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| トップランディング（ノーマル） | 811 | FREEDOM-CAN | ALL |
| ヘビーユニット（ノーマル） | 1,763,600 | FREEDOM-TAF | 2周目 5-2 |
| 脱獄（ノーマル） | 274,250 | GP,T-BWH | |
| サイバリオン（実戦編・ノーマル） | 14,552,500 | FREEDOM-TAF | ノーミス2 ノーダメ3 |
| サイバリオン（基礎編・ノーマル） | 8,894,310 | FREEDOM-HURRICANE | ノーミス3 ノーダメ1 |
| チェイスH.Q.（ノーマル） | 11,705,730 | GP,T-UAA | ALL |
| クレージーコップ（ノーマル） | 2,401,400 | FREEDOM-KIW | ALL |
| カベール（ノーマル） | 3,638,400 | GPT,S-龍 | |
| ダッシュ野郎（ノーマル） | 269,910 | FREEDOM-TAF | N,Y 15位 |
| 地獄めぐり（ノーマル） | 2,173,290 | GPT,S-GRIFFIN | |

## アミューズメントファンシティーローレンⅠⅡ　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダーブレード | 4,981,930 | ORS-DIO | ノーマル |
| チェイスH.Q. | 5,032,100 | MDK | ノーマル |
| スプラッターハウス | 470,600 | KJG-DON | ノーマル |
| ラビリンスランナー | 497,410 | 吉田淳也 | ノーマル |
| ペーパーボーイ（グランドスラム） | 1,132,697 | 野々村和紀 | ノーマル |
| モンスターランド | 325,810 | 林伸之 | ノーマル |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| メタルホーク（旧VER） | 7,247 | Tri-ASO | イージー設定 |
| サンダークロス（1P・旧VER） | 10,000,000＋α | FUT,fromA ICI | 1コイン,9-1にて達成 |
| サンダークロス（1P・旧VER） | 10,000,000＋α | N・Y | 1コイン,9-1にて達成 |
| イメージファイト | 676,600 | N・Y | 2-3 ノーマル設定 |
| TATSUJIN | 3,216,100 | S・T | ノーマル設定 |
| スプラッターハウス | 406,900 | N・Y | ALL残1 ノーマル設定 |
| 未来忍者 | 278,070 | 麻生KUN | 7面 ノーマル設定 |
| モンスターレアー（1P） | 354,120 | N・Y | 7面 ノーマル設定 |
| スカイソルジャー（1P） | 3,401,940 | 入瀬圭祐 | ALL ノーマル設定 |
| 脱獄（2P） | 103,600 | RBY LFY | ALL コイン？ |

## プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダークロス（1P・旧VER） | 10,000,000＋α | AMEC-（島本須美）-YPKN. | 8-6 ノーマル設定 |
| TATSUJIN | 10,000,000＋α | RX-BOSTON | 7-3 ノーマル設定 |
| モンスターレアー（1P） | 778,760 | RX-S,S & あたるの一千万見たい | 13面 ノーマル設定 |
| スプラッターハウス | 548,100 | AMEC-8A-X! | ALL ノーマル設定 |
| ギャラクシーフォースⅡ | 3,613,710 | AMEC-（富永み〜な）-YPKN. | ALL |
| メタルホーク（新VER） | 11,026 | 松田毅彦 | ALL ノーマル設定 |
| イメージファイト | 749,000 | AMEC-STO | 2-4 ノーマル設定 |
| 未来者 | 244,290 | AMEC-店長は誰？ | 8面 ノーマル設定 |
| | | | |
| | | | |

## プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| メタルホーク | 11,282 | MAK | 1コイン ALL |
| スプラッターハウス | 282,500 | APEX-K,E | ALL |
| 未来忍者 | 157,610 | KILL-YOU | 7面 |
| オーダイン | クリスタル 655,300 | まるやま | ALL |
| イメージファイト | 623,000 | MIN Ⓒ | 2周目2面 |
| サンダークロス | 10,000,000＋α | APEX-K-E RED | 9-2で達成 9-3で達成 |
| 迷宮島 | 2,989,350 | MAK | ALL |
| モンスターレアー | 376,020 | YAM | |
| TATSUJIN | 1,557,670 | APEX-POT | エリア257 2周目2面 |
| ニュージーランドストーリー | 712,100 | MAK | ALL |

## カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 548,200 | ぁAIA（へんたい） | 2周1面 ノーマル |
| ヘビーユニット | 788,900 | ぁAIA（あはは） | 2周3-1 ノーマル |
| スプラッターハウス | 271,200 | さつまいも | ALLノーマル1コイン |
| TATSUJIN | 4,144,580 | ぁNOY | 591 ノーマル3機 |
| クレイジークライマー2 | 278,650 | 平本 | 5面 ノーマル |
| 未来忍者 | 166,560 | さつまいも | 6面 ノーマル |
| 鎖流禍 | 494 | ぁGUY（おかしい奴） | 3面 |
| 最後の忍道 | 942,500 | ぁAIA（へんな奴） | ALL ノーマル |
| オーダイン | 1,228,660 | ぁAIA（全部相川君です） | クリスタル 683600 |
| アウトラン | 5:17:93 | 梶川（女の子）（足のきれーな子） | デスバレイ |

## ハイテクセガ三宮　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎078-331-0656

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト（Cコース） | 6′52″61 | Extreme-KIT | ALL,1位 |
| ★パワードリフト（Dコース） | 6′44″30 | SPR-ITA会長-SOL | ALL,1位 |
| イメージファイト | 690,500 | Extreme-中華だいせん1 | 2-2 連射回路設置 |
| モンスターレアー | 623,980 | Extreme-ⓢ | 11面 |
| スプラッターハウス | 484,800 | XXX会長-ALL（なんげ） | クリア |
| チェイスH.Q. | 11,229,200 | Extreme-XXX-A.1 | クリア |
| グラディウスⅡ（新VER） | 10,000,000＋α | 猿谷猿丸の S.S 諸星あたる | 1-Ⓕ,14-1,14-5 |
| グラディウスⅡ（新VER） | 10,000,000＋α | 諸星あたる（Extreme） | 2-Ⓕ 15-1 |
| グラディウスⅡ（新VER） | 10,000,000＋α | 小児署二夫の S.S 諸星あたる | 3-Ⓕ,13-7,13-8 |
| スーパーハングオン（シットダウン） | 8′42″26 | Extreme-KAA | エキスパート 2突 |

## プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-2-6-47　☎0862-23-4750

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト（Aコース） | 6′52″04 | HCS-KAW | 6面クリア 5位スタート |
| パワードリフト（Bコース） | 6′47″21 | BLP-ハ 少年A | なぞの男 |
| パワードリフト（Cコース） | 6′49″38 | HCS-ESU（生徒） | 3面LAP 1分8秒48 |
| ★パワードリフト（Dコース） | 6′44″30 | CAN′-VEL | あと2,3秒 |
| パワードリフト（Eコース） | 6′54″21 | オレはHIT 5000悪魔のKAWだ | 中年男V使用 |
| イメージファイト | 955,500 | HCS-マッチャ | 2周目5面 ノーマル設定 |
| ヘビーユニット | 2,220,200 | HCS-マッチャ | 3周目5-1 ノーマル設定 |
| メタルホーク（新VER） | 11,582 | CAN′-CAM | ALL イージー設定 |
| スプラッターハウス | 324,200 | HCS-..A | ALL ノーマル設定 |
| ロストワールド（2P・旧VER） | 12,136,100 | CAN′-SAD ESU | ALL |

## ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7　☎0849-32-1415

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダークロス | 10,000,000＋α | S・T（2名） Tri-ASO | 8-7 8-6 |
| TATSUJIN | 10,000,000＋α | Tri-SAK | エリア999 7-5 |
| 未来忍者 | 265,540 | S・T | 7面 |
| イメージファイト | 590,900 | Mくん | 8面 |
| スプラッターハウス | 347,100 | N・G | ALL 残1 |
| ヘビーユニット | 1,014,950 | S・T | 2周目3-2 |
| サイバリオン（実戦編） | 12,227,310 | Do. | 残3 No.74 |
| サイバリオン（基礎編） | 以下3品目のスコアについ | 尚，どうしてもスコアが知りたい方， | 担当：スコアが低いといっ |
| ロストワールド | では，あまりにもレベルが | 当店までTELして下さい。内緒で教え | て何ら恥ずかしいことはな |
| スカイソルジャー | 低いため省きました。 | てあげます。 | いと思います参加に意義有 |

## ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5712

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| モンスターレアー（1P） | 603,720 | Extreme-ⓢ | 11面 ノーマル |
| スプラッターハウス | 392,900 | XXX-ALL | 全面クリア |
| イメージファイト | 626,500 | Extreme-マウント大山 | 10面 |
| ゲイングランド（1P） | 1,248,279 | Extreme-ぴゅ | 2-8 |
| パワードリフト（Aコース） | 7′06″85 | Extreme-A.I | ALL1位 ノーマル |
| パワードリフト（Dコース） | 6′48″27 | CAN′-VEL | ALL1位 ノーマル |
| ギャラクシーフォースⅡ（デラックス） | 4,111,480 | CAN′ マンモスHみーなちゃんは16才 | ALL |
| スーパーハングオン（ミニライドオン） | 2′47″55 | CAN′-VEL | ビギナー 残35.5 |
| スーパーハングオン | 6′45″02 | CCS-FU. | シニア 残56.5 |
| スーパーハングオン | 8′50″24 | Extreme-KAA | エキスパート 残59.8 |

## TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 242,200 | すがた | 5面ノーマル |
| モンスターレアー | 263,760 | 時信 | 5面ノーマル |
| TATSUJIN | 1,699,100 | 森隆一 | エリア166 ノーマル |
| ヘビーユニット | 398,850 | まあーちゃん | 5-3 ノーマル |
| スプラッターハウス | 78,800 | 妹尾 | 4面 ノーマル |
| サンダークロス（1P・旧VER） | 3,486,240 | すがた | 3周7面，ボーナス1のみ |
| ニュージーランドストーリー | 200,900 | 時信 | 3-4 ノーマル |
| オーダイン | クリスタル 358,400 | すがた | 7面 ノーマル |
| 上海 | 954 | 岡本 | 体力 |
| ロストワールド（1P・旧VER） | 7,428,500 | 須方 | ALL ノーマル |

## ちまきや別館ワンダーランド　山口
山口県山口市中市町3-3　☎0839-22-0088

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| TATSUJIN | 10,000,000＋α | TUC-CHUN TUC-KKK | 8-4 9-2 |
| イメージファイト | 770,700 | TUC-てっちゃん | ノーマル 2-4 |
| ロストワールド（新VER・1P） | 7,955,300 | TUC-CHUN | レベル4 ナパームALL |
| ロストワールド（新VER・2P） | 11,102,500 | TUC-CHUN TUC-EEF | レベル4 2P共ナパーム |
| スプラッターハウス | 618,600 | TUC-ZUNちゃん | ノーマル ALL |
| 未来忍者 | 155,180 | TUC-BEFAX | ノーマル 7面大あまち |
| モンスターレアー（1P） | 332,880 | TUC-てっちゃん | ノーマル 8面大あまち |
| チェイスH.Q. | 11,155,670 | C.B | ノーマル3発 ALL |
| オーダイン（残クリスタル） | 755,800 | WAC-MAX | ノーマル ALL |
| ロストワールド（新・番外編・1P） | 5,798,500 | WFI 少年 | レベル4 ALL |

かたは，〒740 山口県岩国市車町1-11-6 広本方「今だ名前も未定のVGキャラ本」係へ…。　by MSŌ-01-"海豚" HIR-Zen

**★サクセス香椎（福岡）**

●当店では，イメージファイトを30円1プレイでお楽しみいただいております（なんと入荷当日から！）。

**★ゲームスポット大橋（長崎）**

●クラブ発足！くわしくは3Fスポットまで！GO！GO！　by REM & TEN

### 新作注目ゲーム通信

●イメージファイト…2周目以降はサギ

●ヘビーユニット…5－4はずるい！

●ゲイングランド…今一番人気です。けっこうむずかしいですね。

●イメージファイト…少々ゲーム時間が短か過ぎると思う。でもそれぞれの面に個性があり，完成度は高いと思います。

●ゲイングランド…古代人や近未来兵器をもつ人が同一のゲーム内に登場するミスマッチ感覚がよろしい。

●スプラッターハウス…主人公が善玉なのは残念。

## ウィルトークタイトー山口店　　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| トップランディング（ノーマル） | 835pts | SIN | ALL |
| ロストワールド（1P・新VER） | 7,959,900 | NJP-TUC-ちゅん | ALL |
| TATSUJIN（ノーマル） | 11,894,230 | NJP-TUC-KKK | 9-2 5時間 |
| チェイスH．Q．（ノーマル・3発） | 11,331,840 | K.O!! | ALL |
| ヘビーユニット（ノーマル） | 384,550 | にゃめるなよOMA | 2周目 大あまち |
| シティボンバー（オールドゲーム） | 2,582,950 | 甘い!甘すぎる! 許せません花園裕美 | 3-5 激烈大あまち |
| カベール（ノーマル，1P） | 1,079,630 | NJP-カベール FC-KIN の字 | 3-3 あまちいい |
| ダッシュ野郎（ノーマル） | 129,920 | アルトの賢ちゃん | ALL NY完走! |
| ゴールドメダリスト（オールドゲーム） | 77,391 | SAL まっしぐら | ALL メダル不明 |
| イグジーザス（テーブルタイプ） | 3,861,910 | NJP-TUC-フリーターのSET | ノーマル 4-2 ボス |

## サクセス香椎店　　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 788,000 | INDICK-J・P | 2周目5面 |
| ヘビーユニット | 1,401,000 | KGC-KAZU | 2周目5-1 |
| ゲイングランド（1P） | 1,247,859 | FEY・TAS! | 2-8 |
| 未来忍者 | 244,170 | INDICK-UCC | 7面 |
| モンスターレアー（1P） | 405,920 | KGC-TAKA | 8面 |
| スプラッターハウス | 357,800 | INDICK-UCC | ALL ノーマル設定 |
| TATSUJIN | 2,713,060 | KGC-KAZU | エリア391 |
| オーダイン（クリスタル） | 718,000 | FEY・TAS! | |
| チェイスH．Q． | 11,333,070 | YMO | ALL |
| コブラコマンド | 8,674,890 | KGC-TOK | 12周目4面 |

## プレイシティキャロット佐世保店　　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| オーダイン | クリスタル 245,600 | 奇面海 | 1コイン |
| 未来忍者 | 176,800 | 白血球7号 | |
| ワールドコート | ポイント55 | ファイター | |
| ファイナルラップ | 2:31:15 | | |
| メタルホーク | 10,477 | T.K | |
| イメージファイト | 778,000 | HAYASI-II | 2周目4面 |
| スプラッターハウス | 300,600 | 白血球1号 | 1コイン ALL |
| クレイジークライマー２ | 295,600 | ヤマグチ | 5面 |
| コブラコマンド | 430,000 | | 4-3 |
| カベール | 566,990 | 白血球4号 | 2-2 |

## ゲームコーナーラッキー２１　　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-21-2405

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 746,200 | MSO-φ2-Q.C | 2年4組 番長デス! |
| スプラッターハウス | 614,900 | MSO-φ5-"ALG"-NEM | ZUNちゃんありがと |
| モンスターレアー（1P） | 540,200 | J.Y | 12面 ALLはどこに? |
| オーダイン（1P） | クリスタル 705,300 | NJP-TUC-ZUNちゃん | また来て下さいませ |
| TATSUJIN | 11,915,570 | H.K | 中学2年5組おめでたう |
| 未来忍者 | 206,000 | MSO-φ4-T.O | 6面は，まだアマイ |
| キャプテンシルバー | 12,570 | MSO-1φ-LIE（ウケネライ） | 2年3組スコアisマネー |
| ヘビーユニット | 675,650 | MSO-φ8-YUN | 2年2組出席番号1番 |
| ライフフォース | 2,782,000 | MSO-φ8-YUN | 6年3組 マホウグミ |
| スーパーハングオン（アフリカ） | 2′48″62 | MSO-1φ-LIE（ワガママ男） | ミニライドオン |

## ハイテクセガ大牟田　　福岡
福岡県大牟田市大正町1-2-10　☎0944-54-9637

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パワードリフト（Aコース） | 6′59″64 | NJP-V | EX 1 ノーマル |
| パワードリフト（Bコース） | 7′03″57 | GMC-R,S | 同上 |
| パワードリフト（Cコース） | 7′11″35 | DAN | 同上 |
| パワードリフト（Eコース） | 7′05″16 | GMC-R,S | 同上 |
| ★モンスターレアー（ノーマル） | 851,050 | LEM | 1コイン 3設 ALL |
| スプラッターハウス（ノーマル） | 378,900 | GMC-R,S | 1コイン 3設 ALL |
| イメージファイト（ノーマル） | 609,900 | GMC-LAY | 1コイン 3設 10面 |
| 脱獄（ノーマル） | 207,050 | OKAYAN | 1コイン 3設 ALL |
| スクランブルスピリッツ | 3,784,930 | LEM | 1コイン 3設 9面 |
| オーダイン（アドバンス） | 699,100CR | FEY,TAS! | ALL 3設1コイン |

## ゲームプラザ　　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★ゲイングランド（1P・ノーマル） | 6,198,769 | Sniper-PMC 副会長・MIU | 2-10 3人設定 |
| ホットチェイス（ノーマル） | 285,760 | NJP-STAC-V | ALL |
| 未来忍者（ノーマル） | 980,430 | ALTHEA | ALL 1クレジット |
| パワードリフト（Aコース） | 6′53″23 | NJP STAC-V | 6面クリア 5位スタート |
| パワードリフト（Bコース） | 6′45″25 | GMC-PMC 会長・NOR | 6面クリア 5位スタート |
| サイバリオン（基礎編・ノーマル） | 10,706,420 | Sniper-AUR | ノーミス5回 2機設定 |
| ☆スクランブルスピリッツ（1P・ノーマル） | 10,000,000 | Sniper-PMC-顧問KYO | 1ミス 4-5 |
| ヘビーユニット（ノーマル） | 1,139,000 | Sniper-PMC ピ MIU | エブリなし 2-3-2 |
| TATSUJIN（ノーマル） | 10,000,000 | Sniper-JIN | 1クレジット おまけMIU |
| パックマニア（5人設定・ノーマル） | 約1,500,000 | HSA 帰えってきてーまってるよ | みんなはまっている |

## 高知プレイハウスイン　　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 356,500 | ・Z・ | ノーマル設定 7面 |
| チェイスH．Q． | 3,377,500 | 氷室京介 | 4面 |
| ヘビーユニット | 1,092,700 | LAY A WAY | ノーマル設定 2周目3-1 |
| パワードリフト（Aコース） | 7′07″47 | MIZ | ノーマル設定 6面クリア |
| パワードリフト（Bコース） | 6′54″02 | UDK | 同上 |
| パワードリフト（Cコース） | 7′01″71 | MPS-舞'N | 同上 |
| パワードリフト（Dコース） | 6′57″42 | RYU-SEAKY | 同上 |
| パワードリフト（Eコース） | 6′59″69 | H.U | 同上 |
| | | | |
| | | | |

## ゲームキャロット住吉　　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダークロス | 2,677,020 | 清家弥一郎 | 3-4 大型29吋 |
| ヘビーユニット | 335,940 | 岡部　一幸 | 1-4-1 大型29吋 |
| スプラッターハウス | 109,300 | 林田　純将 | 6面 |
| チェイスH．Q． | 10,643,450 | 福田　時也 | ALLクリア コックピット |
| ツインビー | 1,280,700 | 林田　直樹 | 12面 20円 1ゲーム |
| ガルディア | 364,200 | 田川　　孝 | 4面 20円 1ゲーム |
| 超絶倫人ベラボーマン | 209,600 | 長刀　　勝 | 20面 50円 2ゲーム |
| F-1ドリーム | 36ポイント | 林田　直樹 | ALLクリア 50円 2ゲーム |
| ストリートファイター | 587,400 | 片岡　正嗣 | ALLクリア 大型26吋 |
| 魔境戦士 | 387,650 | 林田　直樹 | 6面 20円 1ゲーム |

## 分大キャロットハウス　　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 未来忍者 | 558,670 | 鬼ゃ〜ず NMC | ALL ノーマル |
| スプラッターハウス | 320,200 | 鬼ゃ〜ず NMC | ALL ハード |
| オーダイン（1P） | クリスタル 11,500 | PASCAL | ALL ノーマル |
| グラディウス（新・4フォースフィールド） | 295,400 | 私がやりました | ノーマル |
| ライフフォース（赤） | 2,564,800 | PASCAL | 5-5 ノーマル |
| ローリングサンダー 新VER | 267,500 | 西大立目 | 8面 ノーマル |
| ドラゴンスピリット（新VER） | 984,500 | 鬼ゃ〜ず NMC | ALL ハード |
| 上海 | 374 | 私はもらったおぼえはありません | ノーマル |
| スペースハリアー | 29,849,500 | PASCAL | ALL ノーマル |
| 究極タイガー | 3,349,600 | えぐさんだよ | エリア353 ハード |

## ゲームインプラザオリンピアン　　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト（ハード） | 813,900 | BUI. | 12面 2-4 |
| スプラッターハウス（ハード） | 270,000 | EVIL ELF | ALL 1コイン |
| 未来忍者（ハード） | 409,200 | GMC-管理人さん? | 11面 |
| モンスターレアー（ハード） | 429,210 | BUI. | 8面ボス |
| 脱獄（ハード） | 234,000 | GMC. DURAN | ALL 1コイン |
| メタルホーク（ノーマル・新VER） | 11,553 | BUI. | ALL |
| クレイジークライマー２（ハード） | 545,300 | K.N.O.K | ALL |
| サンダークロス（ハード） | 10,000,000+α | BUI. +α | ALL 1コイン |
| グラディウスII（ハード） | 3,847,000 | 桑原 "NSR" 秀明 | 20万エブリ 7-2(4)-F |
| ★オーダイン（ノーマル） | クリスタル 785,480 | HALFLING | ALL 1コイン |

## ゲームスポット大橋　　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダークロス（1P・旧VER） | 1,686,120 | 義川　建治 | 2-4 |
| ラストデュエル（1P） | 409,100 | 吉見 "YOS" 剛司 | 2-2 |
| コブラコマンド | 235,700 | 川崎広継 GPM | 2面エリア3 |
| ニュージーランドストーリー | 522,960 | めらのぶあき（佐賀） | 全面クリア |
| ラビリンスランナー | 496,980 | 菊野英二郎 | 全面クリア |
| 魔魅伝説 | 325,000 | 小野　義貴 | 4面 |
| カプコンボーリング（アップライト） | スコア 258 | 藤田　祐介 | まだまだ!! |
| オーダイン（1P） | 332,690 | 谷口　幸昭 | 7面 |
| 伊賀忍術伝 | 346,500 | 松尾　喜長 | 4面 |
| スカイソルジャー（2P） | 4,722,680 | 徳永　裕一 谷口　幸昭 | 全面クリア 2Pトータル |

## 神宮前キャロットハウス　　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト | 738,900 | NJP-MGF NYA | 1コイン 2周目4面 |
| 未来忍者 | 236,590 | NJP-MGF EVE | 1コイン 9面 |
| ヘビーユニット | 1,465,500 | KOB-山下 | 1コイン 2周目6-1 |
| スプラッターハウス | 362,600 | NJP-MGF ZIN | 1コイン ALL |
| TATSUJIN | 7,899,780 | NJP-MGF NYA | 1コイン 6周目2面 |
| メタルホーク（旧VER） | 12,106 | NJP-MGF ZIN | 1コイン ALL |
| 脱獄（1P） | 68,800 | NJP-MGF Y.K | 1コイン |
| 最後の忍道 | 1,170,600 | NJP-MGF TARAKO | 1コイン 6面 |
| ポールポジションII | 77,360 | NJP-MGF 渕野 | テストコース ゴール |
| スーパー魂斗羅 | 10,633,340 | NJP-MGF TAYO | 1コイン 2-1 |

## モンキーハウス本館　　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★メタルホーク（新VER・ノーマル） | 13,210 | G.M.C. えるす | 1C,ALL 残4 |
| ヘビーユニット（ノーマル） | 4,557,150 | G.M.C.N.K | 6周目3-1 |
| モンスターレア（ノーマル） | 765,010 | G.M.C.N.K. | 14面 |
| ゲイングランド（1P・ノーマル） | 6,196,659 | UNG（うなぎ立花） | 2-10 |
| ゲイングランド（2P・ノーマル） | 24,352,848 | ZYX（1P） UNG（2P） | 3-6 |
| スプラッターハウス（ノーマル） | 391,500 | G.M.C. HSA | ALL 残2 |
| 未来忍者（ノーマル） | 790,750 | G.M.C. HSA | 1コイン ALL |
| 未来忍者（ノーマル） | 619,830 | G.M.C. DGM | 1コイン ALL |
| イメージファイト（ノーマル） | 1,103,900 | G.M.C.N.K | 2-7 |
| イメージファイト（ノーマル） | 974,300 | G.M.C. HSA | 2-7 |

## ゲームランド花丘　　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| イメージファイト（ノーマル・3機設定） | 736,300 | ESP | 2周目4面 ステージ12 |
| イメージファイト（ノーマル・3機設定） | 718,800 | G.M.C.あある（2-3鬼の復活!） | 2周目4面 ステージ12 |
| TATSUJIN（イージー・3機設定） | 10,000,000+α | ESP先月締切直後11/10の記録だい! | 8-5で達成 エリア999+α |
| スプラッターハウス（ノーマル・3機設定） | 402,200 | FIN（後方大量見物人がライバル!） | 1コインALL 残機×2 |
| ヘビーユニット（ノーマル・3機設定） | 470,900 | 超常連のM.K㋐君（㋓打法使用だい） | 2周目1面 3度目の記録 |
| チェイスH．Q．（ノーマル・60秒設定） | 10,932,620 | X 68 K | 1コインALL ターボ×3 |
| チェイスH．Q．（ノーマル・60秒設定） | 10,749,370 | 岩尾一広 | 1コインALL ターボ×3 |
| 中華大仙（ノーマル・3機設定） | 709,600 | ゴルゴ森川 | 1クレジット 全面クリア |
| ヘビーバレル（1P・ノーマル・3機設定） | 1,472,600 | 平川幸一 | 1クレジット 全面クリア |
| 忍（ノーマル・3機設定） | 406,230 | 林田浩一 | 1クレジット 全面クリア |

●未来忍者…映画のほうがおもしろい。

●イメージファイト…むずかし過ぎる。

●未来忍者…11面のマップを解くのにみんなでいくら使ったことやら…。

●イメージファイト…R・タイプの２周目がボーナス・ゲームで，イメージファイトがスペシャル・ゲームなら，３作目はやっぱりエキストラ・ゲームなんでしょうか…？

●未来忍者…システムIIをむりやり使ってるっぽくていいよ。

●未来忍者…サウンドの面から行くとアサルトと同じシステムのせいかサンプリングが強いね。

●通信パワードリフト…スピード感がなくなってしまったのは残念。

●ゲイングランド…人によって攻略法が千差万別という奥の深さが，かなり良い。

# マイコンBASICマガジン Super Soft HOT 50!

先月号からはじまったこのコーナー，協力店も増加して，とうとう100店を越え，かなり盛りあがってきました。増々おもしろくなるこのコーナーをよろしくお願いします。

さて，今月も先月同様に「ラストハルマゲドン」と「戦国ソーサリアン」，「ぎゅわんぶらあ自己中心派」，「サイオブレード」によるし裂なトップ争いが展開され，「ラストハルマゲドン」が見事，２か月連続の１位を獲得しました。

５位以降は，11位まで１作をのぞくすべてが，初登場の新作ゲームとなりました。中でも，「マイトアンドマジック２」，「スナッチャー」，「ディスクステーションVol.２」などは，発売後すぐにベスト10入りしたソフトだけに，来月，「ラストハルマゲドン」をどこまでおびやかすことができるか楽しみです。

20位以下では，22位に「シュヴァルツシルト」，29位に「パワーリーグ」，35位に「コナミゲームコレクションVol.２」，35位に「アランティア」がそれぞれチャート・インしています。

| 順位 | 先月 | タイトル | 種類 | メーカー | 対応機種名 | 価格(円) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ラストハルマゲドン | RPG | ブレイングレイ | PC-88SR, PC-98, X1, MSX2 | 7,800 |
| 2 | 2 | 戦国ソーサリアン | RPG | 日本ファルコム | PC-88SR, PC-88VA, PC-98, X1turbo | 3,800 |
| ⬆3 | 4 | サイオブレード | AVG | T&Eソフト | PC-88SR, PC-98, X1turbo, FM77AV, MSX2 | 8,800 |
| 4 | 3 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 | MJG | ゲームアーツ | MSX, MSX2 | 6,800 |
| ★5 | – | マイト&マジック2 | RPG | スタークラフト | PC-88SR, PC-88VA, PC-98, FM77AV, X1, X68K, MSX2 | 9,800 |
| ★6 | – | スナッチャー | AVG | コナミ | PC-88SR, PC-88VA | 9,800 |
| ★7 | – | ディスクステーションVol.2 | その他 | コンパイル | MSX2 | 1,980 |
| ★8 | – | リングマスター | RPG | ホビージャパン | PC-98 | 7,800 |
| 9 | 4 | ディスクステーション創刊号 | その他 | コンパイル | MSX2 | 1,980 |
| ★10 | – | 今夜も朝までPOWER FULまあじゃん2 | MJG | デービーソフト | PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2 | 7,800 |
| ★11 | – | R-TYPE | STG | アイレム | MSX | 7,300 |
| ⬆12 | 14 | サンダーフォースII | STG | テクノソフト | X68K | 6,800 |
| 13 | 11 | アークス | RPG | ウルフチーム | ⒶPC-88SR, PC-98 ⒷFM77AV, X1turbo ⒸMSX2 | Ⓐ7,800 Ⓑ9,800 Ⓒ8,800 |

AVG：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SLG：シミュレーション　STG：シューティング　PZG：パズル　SPG：スポーツ
MJT：麻雀　ACG：アクション　実用：ツールその他

| 順位 | 先月 | タイトル | 種類 | メーカー | 対応機種名 | 価格(円) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 13 | F1スピリット3Dスペシャル | SPG | コナミ | MSX2+ | 6,800 |
| 15 | 6 | 信長の野望 全国版 | SLG | 光 栄 | Ⓐ PC-88, PC-98, X1, X1turbo, MZ-2500<br>Ⓑ B-16, FM77AV, FMR-50, M-500, MSX | Ⓐ 9,800<br>Ⓑ 8,800 |
| 16 | 11 | レイドック2 | STG | T&Eソフト | MSX2+ | 6,800 |
| 17 | 9 | ドラゴンスピリット | STG | 電波新聞社 | X68K | 8,800 |
| ⬆18 | 25 | グレイテストドライバー | SPG | T&Eソフト | MSX2 | 7,800 |
| ⬆19 | 20 | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン | SLG | 光 栄 | PC-88, PC-98, X1, X1turbo, MZ-2500, B-16, FM77AV, FMR-50, M-500他 | 9,800 |
| ★20 | 38 | THEプロ野球 激突ペナントレース | SPG | コナミ | MSX2 | 5,800 |
| 21 | 16 | ロードス島戦記 | RPG | ハミングバードソフト | PC-98 | 9,800 |
| 22 | 7 | 大戦略IISP | SLG | システムソフト | PC-98 | 8,800 |
| ⬆〃 | − | シュヴァルツシルト | SLG | KGDソフト | PC-98 | 12,800 |
| 24 | 23 | ソーサリアン | RPG | 日本ファルコム | PC-88SR, 98, X68K | 9,800 |
| ⬆25 | 26 | テトリス | ACG | ビーピーエス | PC-88, 88VA, 98, X1, X68K, FM77, FMR-50, MSX2 | 6,800 |
| 26 | 16 | FMパナアミューズメントカートリッジ | 実用 | パナソフトセンター | MSX | 7,800 |
| 27 | 10 | やじうまペナントレース | SPG | ビクター音産 | PC-88SR, 98 | 7,800 |
| ⬆28 | 30 | イースII | RPG | 日本ファルコム | X1turbo, FM77AV, MSX2 | 7,800 |
| ⬆29 | − | パワーリーグ | SPG | ハドソン | X68K | 7,800 |
| 30 | 15 | 沙羅曼蛇 | STG | シャープ | X68K | 8,800 |
| ⬆31 | 43 | 太平洋の嵐DX | SLG | GAM | PC-88VA, 98 | 14,800 |
| 32 | 8 | サバッシュ | RPG | ポプコムソフト | PC-88SR | 7,800 |
| 33 | 26 | R-TYPE | STG | NEC | PC-88VA | 7,800 |
| 34 | 19 | 琥珀色の遺言 | AVG | リバーヒルソフト | PC-88SR, 98, X68K | 9,800 |
| ⬆35 | − | コナミ ゲームコレクションVol.2 | PZG | コナミ | MSX | 4,800 |
| 〃 | 30 | 維新の嵐 | SLG | 光 栄 | PC-88VA, 98 | 9,800 |
| ⬆〃 | 36 | F16ファイティングファルコン2 | SLG | アスキー | PC-9801VM | 9,800 |
| 38 | 16 | バランス オブ パワー | SLG | アスキー | PC-98, マッキントッシュシリーズ | 12,800 |
| ⬆39 | − | アランティア | STG | ビクター音産 | PC-9801(VM/VX/RA) | 8,800 |
| ⬆40 | − | マーダークラブDX | AVG | リバーヒルソフト | X68K | 7,800 |
| ⬆〃 | 43 | パロディウス | STG | コナミ | MSX | 5,800 |
| ⬆42 | − | 大海令 | SLG | アートディンク | PC-9801(VX以降) | 12,800 |
| 43 | − | レイドック | STG | T&Eソフト | FM77AV, MZ-2500, MSX2 | 6,800 |
| 44 | 43 | F15 ストライクイーグル | SLG | システムソフト | PC-88 | 7,800 |
| ⬆45 | − | スターシップ ランデブー | AVG | スキャップトラスト | MSX2+ | 7,800 |
| ⬆46 | − | フルスロットル | SPG | シャープ | X68K | 8,800 |
| 47 | − | 北斗の拳 | AVG | エニックス | PC-88 | 6,800 |
| 48 | 23 | めぞん一刻(完結編) | AVG | マイクロキャビン | PC-88SR, 98, X1, MSX2 | 7,800 |
| 49 | 38 | 気まぐれオレンジロード | AVG | マイクロキャビン | PC-88SR, 98 | 7,800 |
| 50 | 38 | ザ・リターン・オブ・イシター | RPG | エスピーエス | Ⓐ X68K Ⓑ PC-88SR, 98, X1turbo | Ⓐ 7,800<br>Ⓑ 6,800 |
| 〃 | 26 | エグザイル | RPG | 日本テレネット | PC-88SR, 88VA, 98, MSX2 | 8,800 |
| ⬆〃 | − | ペンギン君 WARS 2 | ACG | アスキー | MSX2 | 6,800 |

AVG:アドベンチャー RPG:ロールプレイング SLG:シミュレーション STG:シューティング PZG:パズル SPG:スポーツ
MJT:麻雀 ACG:アクション 実用:ツールその他

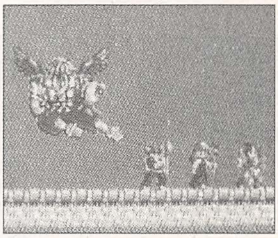
# Super Soft HOT 10!

## No.1 ラストハルマゲドン
ブレイングレイ




このコーナーが誕生してまだ2回目だが，堂々の2か月連続トップという輝かしい記録を残した。MSX2版，X68000版が登場して，さらに勢いがついた感じ。そして，何よりも第2位の『戦国ソーサリアン』に倍近い得票差をつけてのトップだから，ほとんどブッチギリの状態だ。エイリアン図鑑（ディスク・ユーティリティ付）がでるわ，ゲーム・ミュージック集はでるわで，〝ハルマゲドン旋風〟はまだまだ続きそう。

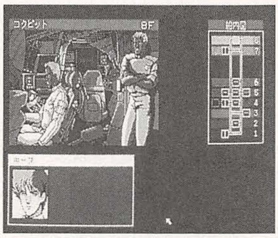
## No.2 戦国ソーサリアン
日本ファルコム



この『戦国ソーサリアン』も先月に続いて第2位をキープした。これも，いかんせん1位の『ラストハルマゲドン』が強すぎたがために2位に甘んじてしまった。

しかし，この「ソーサリアン・シリーズ」は，発売されるたびに売れ筋のトップランクに踊りでるあたり，さすが日本ファルコムの底力を感じてしまう。来月号では，12月下旬に発売された『ピラミッド・ソーサリアン』もまちがいなくランクインしてくるだろう。

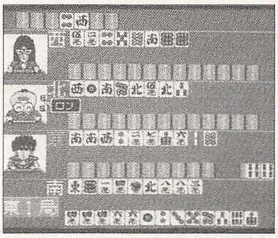
## No.3 サイオブレード
T&Eソフト



先月の4位から，ワンランク・アップの第3位！人気の秘密は，今月の「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」で紹介しているので，そちらを参照のこと。

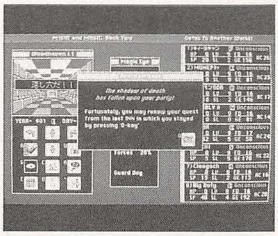
2人の主人公をプレイヤーがひとり二役で演じるというのが，なかなか目新しい。また，メロディー・モジュールという小道具を使ったアイデアも○。MSX2版とX1ターボ版が発売されたので，さらにランクアップの可能性大。

## No.4 ぎゅわんぶらぁ自己中心派
ゲームアーツ



『サイオブレード』と入れかわってワンランク・ダウンしたとはいえ，MSX，MSX2の単一機種で2か月連続5位以内は見事！　原作（マンガ）の個性あるユニークなキャラクターが，麻雀ゲームをここまでおもしろくするのだから，2匹目のどじょうをねらった『2』，『3』が発売されたのも納得がいく（?）。こういったゲームは1位はなかなか取れないものの，長い期間HOT10内にとどまる根強さを見せる可能性あり。

## No.5 マイト&マジック2
スタークラフト



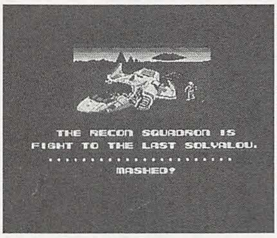
発売が遅れてユーザーをヤキモキさせたのが好影響を生んだかどうか知らないが，PC－98版がでるやいなや，いきなりHOT5にランクした超注目株だ。これまた遅れぎみのPC－88版が発売されれば1位も夢ではない！　驚いたことに，このゲームを解き終えた人の中から2人に限って，M&Mの故郷，ロスアンゼルスのニューワールドコンピューティング社へスタークラフトの特派員として行けるというオマケまで付いている。

## No.6 スナッチャー
コナミ




この『スナッチャー』もPC－88版のみでいきなりHOT10入りした期待作。コナミが発売するMSX以外のゲームではじめて登場した作品としても注目される（魔城伝説IIと救聖樹はどこにいってしまったのでしょうか？）。サイバーパンクという流行りものに注目したのもさることながら，音楽はさすがコナミ！　SCCカートリッジを付属したMSX2版も大いに期待ができるところだ。

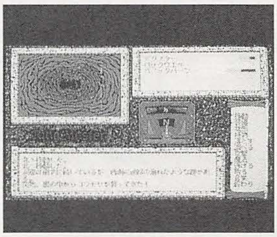
## No.7 ディスクステーションVol.2
コンパイル




MSX版ディスク・マガジンとして注目を集めているディスクステーションも，ついに第2号を発刊。Vol. 1よりもすごい勢いでいきなり第7位にランクインしてきた。

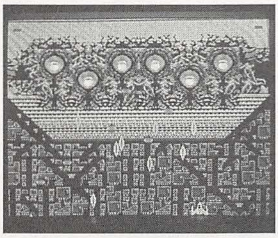
Vol. 2の目玉は，ゼビウス，真・魔王ゴルベリアスの先取りプレイだ!!今回も，ディスク2枚組で価格は1,980円とVol.1と同じ。来月は，ベスト3に顔をだすことまちがいなし!!なお，ディスクステーションは偶数月の8日に発売決定!!

## No.8 リングマスター
ホビージャパン



ロールプレイング・ゲームというと，パソコンのRPGを思いうかべる人が多いはずだが，リングマスターを発売したホビージャパンは，オリジナルのロールプレイング・ゲームの発売元としてマニアの人気を集めている会社だ。そこからパソコン用RPGが発売されたわけだ。それにしてもPC−98バージョンのみでいきなりHOT10入りとはすごい。本物ゲームを待ち望むユーザーの多いことを認識させられるような集計結果だ。

## No.9 ディスクステーション創刊号
コンパイル



もう，MSXユーザーにはすっかりおなじみになった，ディスク・マガジン「ディスクステーション」も，Vol. 2がでたこともあって，5ランクダウンの第9位。

しかし，新スタイルのソフト・マガジンとして業界に，与えた影響は非常に大きかった。ゼビウスをはじめ，ラストハルマゲドン，自己中心派，などの各ソフトハウスの最新の情報が満載されたディスク2枚組が，1,980円とお買得なのがうけた原因？

## No.10 今夜も朝までPOWERFULまあじゃん2
デービーソフト




麻雀ゲームは強い!!このPOWER FULまあじゃん2も，初登場でいきなりベスト10入りしてしまう勢いにはア然!!

まあ，前作のおもしろさに加え，各部門ともすごくパワーアップしてるというから，売れているのも納得できる。

麻雀好きのあなたも，ぜんぜん知らないキミでも楽しめるソフトだ。来月は，自己中心派との麻雀ゲーム同士の争いも楽しみ。

## 御協力いただいた販売店

〈北海道〉

| | | | |
|---|---|---|---|
| ●パソコンショップハドソン | 011-205-1590 | 〒064 | 札幌市中央区南1条西2－11 丸井今井一条館3階 |
| ●㈱ワールド イン アオヤマ 札幌店 | 011-251-1777 | 〒060 | 札幌市中央区南2条西3リンクエギビル3F |
| ●パソコンランド事業㈱ | 0155-24-4648 | 〒080 | 帯広市西二条南7－17 ハヤカワビル2F |
| ●ＩＣカプセル | 0157-23-8444 | 〒090 | 北見市北1条西二丁目 サンプラザ2F |
| ●メディア旭川 | 0166-25-9801 | 〒078-11 | 旭川市三条通10丁目右10号 |
| ●そうご電器ＹＥＳ旭川 | 0166-26-2251 | 〒070 | 旭川市四条七丁目 |

〈東 北〉

| | | | |
|---|---|---|---|
| ●㈱電巧堂青森本店Dac | 0177-23-2356 | 〒033 | 青森市新町2－2－4 |
| ●デンコードー光星学院通店 | 0178-34-3737 | 〒031 | 八戸市大字湊町字上田屋敷前21－6 |
| ●電巧堂秋北中央店 | 0186-49-7161 | 〒017 | 大館市御成町2－6－1 |
| ●ＹＥＳ ＭＩＤＯＲＩＹＡ | 0188-32-1951 | 〒010 | 秋田市中通2－7－6 |
| ●㈱いせ電化センター | 0193-23-7011 | 〒026 | 釜石市上中島町1－1－33 |
| ●リードコナン盛岡 | 0196-22-4661 | 〒020 | 盛岡市上田4丁目21－26 |
| ●電巧堂盛岡本店Dac | 0196-54-2772 | 〒020 | 盛岡市中央通二丁目11－1 |
| ●電巧堂Dac 仙台本店 | 022-225-5290 | 〒980 | 仙台市中央二丁目2－21 |
| ●デンコードーDac 仙台東口店 | 022-291-4744 | 〒980 | 仙台市東七番町125－24 |
| ●㈱ハック | 0226-23-9353 | 〒988 | 気仙沼市本郷15－7 |
| ●庄子デンキ 気仙沼店 | 0226-24-2626 | 〒988-01 | 気仙沼市字赤岩杉の沢77－1 |
| ●庄子デンキ 古川店 | 0229-23-3883 | 〒989-61 | 古川市李埣前田10 |
| ●庄子デンキ 酒田バイパス店 | 0234-24-3434 | 〒998 | 酒田市大町19－7 |
| ●ソフトセンターハラトク | 0238-23-6228 | 〒992 | 米沢市中央一丁目8－23 |
| ●粉又コンピュータ駅前店 | 0245-21-2011 | 〒960 | 福島市栄町7－31 |
| ●オリエンタルパソコンショップ | 0245-21-2101 | 〒960 | 福島市栄町10－11 コルニエツタヤB1F |
| ●㈱いわきマイコンショップ | 0246-23-0513 | 〒970 | いわき市平字四丁目22－12 |

〈信 越〉

| | | | |
|---|---|---|---|
| ●北越テクニカ 新発田店 | 0254-22-1741 | 〒957 | 新発田市緑町2－12－17 |
| ●サウンドアイコー | 0255-24-4064 | 〒943 | 上越市本町5－4－8 |
| ●北越テクニカ 東三条店 | 0256-35-3466 | 〒955 | 三条市東三条1－2－3 |
| ●ＯＡショップ アクソン | 0262-35-2484 | 〒380 | 長野市新田町1120 |
| ●マイコンショップ イヨ電子 | 0262-48-2399 | 〒382 | 須坂市横町301－1 |
| ●㈱シマコーシステム | 0263-26-0071 | 〒390 | 松本市鎌田町2－2－4 |
| ●㈱リッチランドＲＡＣ | 0267-62-7522 | 〒385 | 佐久市大字取出町183 |
| ●マイコンランド上田 | 0268-24-3515 | 〒386 | 上田市中央西1－15－28 |
| ●パソコンショップマエハラ | 0276-25-3410 | 〒373 | 太田市本町21－3 |
| ●パソコンランド21 太田店 | 0276-45-0721 | 〒373 | 群馬県太田市下浜田字広田1087－12 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ●ＩＣランドキタジマ | 0296-28-0050 | 〒308 | 下館市女方5 |
| 〈関　東〉 | | | |
| ●MICRO COMPUTER SHINKO㈱コム | 03-251-2523 | 〒101 | 千代田区神田佐久間町1－8－4ニュー千代田ビル |
| ●第一家庭電器㈱ パソコンシティ | 03-253-4191 | 〒101 | 千代田区神田佐久間町1－15－16 |
| ●九十九電機㈱7号店 | 03-253-4199 | 〒101 | 千代田区外神田1－9－9 |
| ●The ＭＩＮＡＮＩ | 03-255-3730 | 〒101 | 千代田区外神田4－3－3 |
| ●ロケット本店 | 03-257-0606 | 〒101 | 千代田区神田佐久間町1－14－1 |
| ●ＣＶＡジャスコ 秋葉原本店 | 03-258-3711 | 〒101 | 千代田区外神田4－4－2 |
| ●㈱スタンバイ 東京店 | 03-258-8955 | 〒101 | 千代田区外神田1－6－6松田ビル2Ｆ |
| ●西友ＣＯＭＩＣＡ西荻窪店 | 03-334-6311 | 〒167 | 杉並区西荻南3－147 |
| ●㈱ＣＳＫ新宿西口店 | 03-342-1901 | 〒160 | 新宿区西新宿1－12－18 |
| ●日本マイコン流通センター | 03-463-4455 | 〒150 | 渋谷区道玄坂2－3－2大外ビル5Ｆ |
| ●東急百貨店 本店 コンピューターショップ | 03-477-3343 | 〒150 | 渋谷区道玄坂2－24－1 |
| ●ソフトクリエイト 渋谷店 | 03-486-6541 | 〒150 | 渋谷区渋谷1－12－7 |
| ●Ｊ＆Ｐ 渋谷店 | 03-496-4141 | 〒150 | 渋谷区道玄坂2－28－4 |
| ●聖和ライフサービス | 03-785-7855 | 〒142 | 品川区旗の台5－1－6周ビル3Ｆ |
| ●㈱ワールドインアオヤマ ソフトアーデン | 03-987-1121 | 〒170 | 豊島区東池袋安町3－32 |
| ●Ｊ＆Ｐ 八王子そごう店 | 0426-26-4141 | 〒192 | 八王子市朝日町1－1 八王子そごうビル7F |
| ●東急インフォメーションシステムズ 町田店 | 0427-28-2371 | 〒194 | 町田市原町田6－9－7 |
| ●ＯＡシステムプラザ 横浜店 | 045-314-6634 | 〒220 | 横浜市西区南幸2－20－11 NSビル2Ｆ |
| ●マイコンショップアイザワ | 045-641-4337 | 〒231 | 横浜市中区大平町1 |
| ●マイコン・スクウェア・アライ | 0463-23-8484 | 〒254 | 平塚市紅谷町17－2 |
| ●メディアショップハイランド | 0468-48-3290 | 〒239 | 横須賀市ハイランド3－9－6 |
| ●㈱ノジマ電気商会 | 0120-12-1422 | 〒229 | 相模原市横山1－1－1 |
| ●ケンリツ 熊谷店 | 0485-24-5727 | 〒360 | 熊谷市弥生2－82 |
| 〈東　海〉 | | | |
| ●マイコンテック名古屋 | 052-261-2536 | 〒460 | 名古屋市中区大須4－11－5杏林殖産ビル2Ｆ |
| ●パソコンハウス・ダイナ | 052-261-7830 | 〒460 | 名古屋市中区大須3－31－28 山惣ビル2Ｆ |
| ●豊栄家電 ナビックス | 052-262-6521 | 〒460 | 名古屋市中区大須4－10－86 |
| ●ブラザー販売㈱ パソコンショップコムロード | 052-263-5828 | 〒460 | 名古屋市中区大須3－46－15 ブラザー上前津ビル1Ｆ |
| ●ＯＡシステムプラザ 名古屋店 | 052-332-5233 | 〒460 | 名古屋市中区大井町3－20 ＯＡビル |
| ●栄電社テクノ名古屋 | 052-581-1241 | 〒450 | 名古屋市中村区名駅4－22－21 |
| ●フューチャーイン豊橋 | 0532-52-3611 | 〒440 | 豊橋市北島町2－10 |
| ●メルバ 静岡店 | 0542-54-5338 | 〒422 | 静岡市馬渕151－23 |
| ●㈱すみやパソコンアイランド | 0542-55-8819 | 〒420 | 静岡市七間町7 |
| ●システムイン吉野 | 0546-36-0630 | 〒426 | 藤枝市田沼2－12－44 |
| ●丹沢電機コンピューターセンター | 0552-32-0033 | 〒400 | 甲府市伊勢1－10－3 |
| ●メルバ 沼津店 | 0559-22-4858 | 〒430 | 沼津市高島町10－26 |
| ●ジャスコ岡崎店 パソコンフロアー | 0564-23-4960 | 〒444 | 岡崎市康生通西2－20－2 シビコ3Ｆ |
| ●ジャスコ豊田店 パソコンショップＪＰＣ | 0565-35-1761 | 〒471 | 豊田市広路町1－1 |
| ●パソコンショップ コムライン | 0566-21-8073 | 〒448 | 刈谷市新富町4－77 |
| ●岐阜マイコンセンター | 0582-51-6338 | 〒500 | 岐阜市鷹島町8－43 錦声ビル2Ｆ |
| ●オガワムセン | 0584-78-7687 | 〒503 | 大垣市宮町2－29 |
| ●フレックス 四日市店 | 0593-53-7503 | 〒510 | 四日市市鵜ノ森2－2－1堀田ビル2Ｆ |
| ●システムハウス ラム | 0593-82-0857 | 〒513 | 鈴鹿市神戸1－10－1 |
| 〈関　西〉 | | | |
| ●アイ・ツー | 06-633-0012 | 〒542 | 大阪市南区難波千日前15－18 |
| ●Ｊ＆Ｐメディアランド | 06-634-1511 | 〒556 | 大阪市浪速区日本橋5－18－26 |
| ●ニノミヤムセン パソコンランド日本橋店 | 06-641-9802 | 〒555 | 大阪市浪速区日本橋4－11－2 |
| ●阪神商会 | 06-643-2131 | 〒556 | 大阪市浪速区日本橋5－7－11エビスビル2Ｆ |
| ●ニノミヤ布施店 | 06-781-6865 | 〒577 | 東大阪市足代北2－59 |
| ●㈱ニノミヤパソコンランド 和歌山店 | 0734-23-6336 | 〒640 | 和歌山市元寺町3－5－1 |
| ●㈱ニノミヤパソコンランド 奈良店 | 0742-26-2003 | 〒630 | 奈良市三条町491 |
| ●ユーバース 京都店 | 075-341-1444 | 〒600 | 京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673 峯ビル5Ｆ |
| ●無線パーツ㈱ | 0764-21-6822 | 〒930-11 | 富山市掛尾町297－1 マイコンビル |
| ●X PRO SHOP タクト | 0774-20-0784 | 〒611 | 宇治市小倉町南浦30－114 |
| ●㈱コンパックス | 0792-94-8244 | 〒670 | 姫路市辻井6－9－12 |
| 〈中　国〉 | | | |
| ●㈲オフィスエーワン | 0823-25-8086 | 〒737 | 呉市中央1－5－4 |
| ●ダイイチ 岩国店 | 0827-21-2111 | 〒740 | 岩国市麻里布町6－6－8 |
| ●ダイイチ 防府店 | 0835-24-5521 | 〒747 | 防府市西佐波令字仁井令境1965－3 |
| ●益田パソコンランド 石見電業社 | 0856-22-0396 | 〒698 | 益田市駅前町29－5 |
| ●ダイイチウシオ本店 | 0857-22-2222 | 〒680 | 鳥取市行徳は155 |
| ●ベストマイコン岡山 | 0862-23-7107 | 〒700 | 岡山市中山下1－10－20 ジョリービル3Ｆ |
| ●ダイイチ岡山パソコンCity店 | 0862-27-3011 | 〒700 | 岡山市本町3－6－103 |
| 〈四　国〉 | | | |
| ●野田屋電気 | 0878-51-4545 | 〒760 | 高松市丸亀町1－3 |
| ●マイコンショップＢＯＹＳ | 0880-34-2184 | 〒787 | 中村市大橋通り7－12－20 |
| ●ニイデンキＡＶ店 | 0884-22-0463 | 〒774 | 阿南市富岡町あ石3－8 |
| ●ＩＣランド コバヤシ | 0886-99-4080 | 〒771-02 | 板野郡松茂町笹木野字八北開拓437－3 |
| ●㈱メルバ 高知店 | 0888-83-1612 | 〒780 | 高知市北川添45－3 |
| ●ソフトハウス | 0899-45-3959 | 〒790 | 松山市湊町4－2－25 |
| ●マイコンハウス | 0899-47-0765 | 〒790 | 松山市湊町4－5－11 |
| 〈九　州〉 | | | |
| ●㈱ベストマイコン 博多店 | 092-451-0215 | 〒812 | 福岡市博多区博多駅東2－4－6 |
| ●㈱ＯＡシステムプラザ 福岡店 | 092-714-0030 | 〒810 | 福岡市中央区大名2－12－12 赤坂産業ビル2Ｆ |
| ●カホマイコンセンター 福岡店 | 092-714-5155 | 〒810 | 福岡市中央区天神2－4－27 |
| ●ベストマイコン 福岡本店 | 092-741-7677 | 〒810 | 福岡市中央区天神1－9－28 |
| ●㈱ベスト電器 小倉パソコン館 | 093-551-6281 | 〒802 | 北九州市小倉北区魚町2－2－17 |
| ●デオニー 小倉本店 | 093-551-6339 | 〒802 | 北九州市小倉北区馬借町1－6－15 |
| ●ベスト電器 久留米パソコン館 | 0942-38-0111 | 〒830 | 久留米市六ツ門町2－41 |
| ●ダイイチ ナンバーワン久留米店 | 0942-39-4701 | 〒830 | 久留米市六ツ門町7－1 |
| ●ベストマイコン 佐賀店 | 0952-24-6281 | 〒840 | 佐賀市中の小路1－20 |
| ●カホムセン㈱ 長崎パーツセンター | 0958-21-1079 | 〒850 | 長崎市油屋町2－40 |
| ●ダイイチ浜電気 | 0958-26-4151 | 〒850 | 長崎市浜町2－32 |
| ●ベスト電器　長崎パソコン館 | 0958-28-1188 | 〒850 | 長崎市新池町1－5 |
| ●ベスト電器 大分パソコン館 | 0975-32-9396 | 〒870 | 大分市中央町2－3－10 |
| ●馬場電機 | 0992-22-3131 | 〒892 | 鹿児島市中町3－5 |
| ●ベスト電器鹿児島パソコン館 | 0992-23-2081 | 〒892 | 鹿児島市加治屋町1－38 |
| ●ベスト電器　出水パソコン館 | 0996-63-3591 | 〒899-02 | 出水市本町11－30 |

# HOT INFORMATION

## NHK学園『ファミコンCAI学習講座』開講のお知らせ

家庭にあるファミコンを使って，まるでゲームをしているような感覚で楽しみながら学校の勉強ができる『ファミコンCAI学習講座』が開講します。

これは，日本放送協会学園（ＮＨＫ学園），東京書籍，コナミの３社が共同開発したもので，ファミコン画面に顔を見せるキャラクターの質問に答えたり，その日に勉強したところをテキスト・ブックで力試しをしたりするうちに，確実に力がついてくるようにくふうされています。

将来的には，いろいろな科目が勉強できるようになる予定ですが，まず最初に，小学校４，５，６年生の算数の講座を４月から開講するとのこと。現在，生徒を募集中です。

受講料は半年ごとに18,000円。そのほか最初に受講するときには，学習アダプタ代として10,000円が必要です。

予習，復習にバッチリ役立つこのシステムを利用してみませんか？

**問い合わせ先：〶186-01　東京都国立市富士見台２－36　日本放送協会学園広報事業部「マイコンBASICマガジン」係**



▲ファミコンCAI学習講座（学習ソフトをファミコンにセットした状態）

## PCエンジンのコア構想に基づく『CD・ROM²（ロムロム）』新発売

ＰＣエンジンを核（コア）として，オーディオ・ビジュアル，ワープロ，パソコン通信などさまざまな分野に広がりを持たせる「コア構想」を発表している日本電気ホームエレクトロニクスでは，その第1弾として，『CD・ROM² システム（ロム・ロム）』（価格59,800円）を発売しました。

『CD・ROM²システム（ロム・ロム）』は，コンパクト・サイズのCD－ROMプレーヤとインターフェース・ユニットとを組み合わせたものです。これをＰＣエンジンに合体させて，専用のCD－ROMソフトを使えば，高音質，高画質の迫力あるゲームを楽しむことができます。もちろんコンパクト・ディスクと同じ音質でゲーム・サウンドも楽しめます。

それからＣＤプレーヤとしても使えるということも，おわすれなく。

なお，今後発売予定のCD－ROMソフトは，『天外魔境』『コブラ』などのゲームや，ビックリマン・シールのすべてのキャラクターを紹介する『ビックリマン大事界』といった図鑑，人気アイドル小川範子が画面に登場するニュータイプのゲーム『No. Ri. Ko』などいろいろ(すべてハドソン)。

『CD・ROM²（ロム・ロム）』の登場で，ＰＣエンジンの世界が一まわりも二まわりも広がりそうですね。

**問い合わせ先：〶108　東京都港区芝５－37－８　住友三田ビル　日本電気ホームエレクトロニクス㈱　広報室「マイコンBASICマガジン」係**



▲CD・ROM²システム（ロム・ロム）

## PC-98の画面上で作曲できる『MUSIC PRO-98』が新登場

パソコンの画面上で，自由自在に音楽が作曲できる「MUSIC PRO」に，ＰＣ－9801シリーズ用の『MUSIC PRO－98』が新登場しました。MIDI対応版（価格38,800円）と，ＦＭ音源版（価格18,800円）の２種類があります。

この『MUSIC PRO－98』を使うと，画面に表示された五線に音符や記号を（やさしい操作で）入力していくだけで，かんたんにメロディが作れます。さらに，そのメロディに合わせてコードネーム（和音）やリズム・パターンを入力すれば，すばらしい編曲もできます。

入力した曲を，すぐにその場で演奏できる機能もついているので，聴いてみて気に入らない部分を直すのもかんたん。楽譜ワープロとしての機能も充実していて，きれいで読みやすい楽譜づくりには，たいへん便利です。

ＰＣ－9801ＶＭ／ＶＸ／ＵＶ／ＣＶ／ＲＸ／ＲＡシリーズ用で，メモリ640ＫＢ以上，メディア3,5"2ＨＤ／5"2ＨＤ（MS－DOS Ver2.11以上）のシステムで利用できます。

**問い合わせ先：〶107　東京都港区南青山３－14－14　サン南青山102 ㈲ミュージカル・プラン　「マイコンBASICマガジン」係**




▲MUSIC PRO－98の使用例

## コンピュータ自主学習『英才シリーズ』のモニター募集のお知らせ

パソコンを使ったコンピュータ自主学習システム『英才シリーズ』を提供するジィニアス・スクールでは，いま最新版のシステムのモニターを募集しています。

この『英才シリーズ』には，“普通の小学生がわずか８か月で中学３年生の英語を習得！”と話題になった『英才英語コース』をはじめ，『英才算数コース』『英才日本語コース』があります。

『英才英語コースは，生きた英語をゼロから学びたい人に向けて作られていて，５才の子供でも使用できるわかりやすいシステムです。『英才算数コース』は，応用問題を中心に，考えて理解する算数を打ちだしているのが特徴。『英才日本語コース』は，日本語を勉強する外国人に向けたものです。

このユニークなシステムで，英語や算数を勉強したいと考えている人，いまなら無料で，モニターとしてシステムを利用できます。くわしくは下の宛先まで問い合わせてみてください。

なお，ジィニアス・スクールでは，モニターに貸しだすためのパソコン機（ＰＣ－6601シリーズ）を求めています。希望のねだんで引き取るとのことなので，もし不要になったパソコンがあれば，ハガキに住所，氏名，電話番

号，年齢，パソコンの機種名，希望金額を書いて，モニター募集と同じく，下の宛先まで送ってください。

**問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋3－14－1 ジィニアス・スクール 「マイコンBASICマガジン係」**

## 連射パッド『ジョイカードmkII』に大迫力のサウンド機能がついた

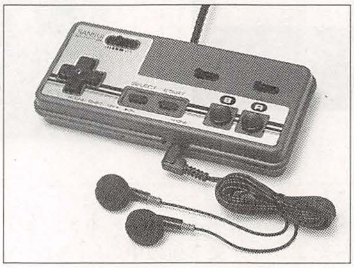
ハドソンから，ファミコン用の連射パッドに，さらにサウンド機能がついた『ジョイカードmkII（サンスイバージョン）』（価格2,980円）が新発売されました。

この『サンスイバージョン』は，モノラルしかないファミコンを，ステレオ並のサウンドで楽しんでもらおうと開発されたものです。サンスイといえば，ステレオやミニコンといったオーディオ機器に関しては，その実績に定評あるメーカーです。そのサンスイとハドソンとが共同で開発したのだから迫力バツグン。

ゲームの中のキャラクターが画面の左側にいればサウンドは左側から，右側にいればサウンドは右側から，スーッと移動すればサウンドは左から右へ流れるというように，動きのあるリアルな音響効果がえられます。ステレオやAVテレビにつないで楽しんでみたいですね。

イヤホンもついているので，外部に音をださずに使用できます。

**問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷田町3－1－1 ハドソンビル ㈱ハドソン 「マイコンBASICマガジン係」**



▲ジョイカードmkII（サンスイバージョン）

## セガ・メガアダプター発売！

ソフトが少なくて困っているメガドライブ・ユーザーのみなさん，お待たせしました。セガから，マークIII／マスターシステム用のソフトをメガドライブで動かすための『メガアダプター』（価格：4,500円）が発売になりました。

ただし，FM音源対応ソフトを使用してもFM出力になりませんので注意してください。また，F－16ファイティングファルコン，ロレッタの肖像，SDI，スポーツパッドサッカー，アルゴスの十字剣は，残念ながら使用できません。

**問い合わせ先：〒144 東京都大田区羽田1－2－12 セガ・エンタープライゼス「マイコンBASICマガジン」係**



▲セガのメガアダプター

# 君はドラゴンクエスト・グッズを手に入れた？

ドラゴンクエストのキャラクター・グッズが発売されているのを知っていますか？

「もちろん知っているけど，ボクの家の近所じゃなかなか手にはいらないんだよ」

という人も多いでしょう。

そんなドラクエ・ファンにうれしいお知らせです。通信販売でも買うことができるのです。

方法は，自分の住所，氏名，電話番号，希望する商品名，数を明記して，商品代金に，送料350円を加えてエニックスプロダクツ㈱（〒160 東京都新宿区西新宿8－20－2 新宿アイリスビル4F☎03－369－8982）に現金書留で注文してください。





▲文具からぬいぐるみまでそろったドラクエ・グッズ

## どんなグッズがあるか

ドラクエ・グッズはどれもドラクエをやりこんだ人なら思わずニヤリとしたくなるほど，ゲームのコンセプトを生かした企画がもりこまれているのには感心させられます。

たとえばキーホルダーを見ても，何と『盗賊の鍵』，『魔法の鍵』，『最後の鍵』の3種類があり「公式ガイドブック」に掲載されたオリジナル・デザインが実体化しているのです。

ユニークな『陶器人形』や『スライムぬいぐるみ』も，ゲームのイメージをそのままにかわいらしい立体物になっています。

マニア心をくすぐるグッズの代表は一見すると渋いデザインの『ドラクエワールドカンペン』です。フタには，浮きだしのドラゴンがあしらってあります。フタを開くと中皿があり，フタの裏と連続した，コンピュータ・グラフィックのドラクエの世界地図が印刷されています。画面比率と同じというコッタものです。

中皿を取ると，イラスト・マップが底に描いてあります。編集部でもこの地図は何かと，大いに話題になったのですが，その真相は！ドラクエI～IIIの真の冒険者にしかわからないメッセージが込められているとだけ言っておきましょう。

## お楽しみプレゼント②

①T＆Eソフトより，『サイオブレード』のゲーム・ミュージック16曲を1枚のディスクに納めた特製ディスク(PC－88SR用)を10名のかたに。
②ファミリーソフトより，MSXシミュレーション・ゲーム『機動戦士ガンダムMSフィールド』のポスターとソフトをセットで3名のかたに。
③カプコンより，1943，ロックマン，プロ野球殺人事件などの特製シールを20名のかたに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑦希望の商品名を書いて，2月7日(消印有効)までに，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部「お楽しみプレゼント②」係までハガキで応募してください。

〈12月号の当選者〉
①『戦国ソーサリアン』は，大阪市吹田市・中元亮司さん他4名のかたに。
②『イメージファイト』のポスターは静岡県島田市・三浦安雄さん他4名のかたにそれぞれ決定しました。

なお，お名前を発表できなかったかたに関しては，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。



◀サイオブレードの特製ミュージック・ディスク起動画面



◀機動戦士ガンダムMSフィールドのポスター



◀カプコン特製シール

—で・ば・ぐ—

88年9月号118ページのFM－7用「オホホランド」のリストにまちがいがありました。

1290行から1490行までの間のデータ文の中で，「セルノ，，Cホメネ・」といったような，文字列の中の"，"は，すべて，カナ文字の"､"です。テンキーのあるパソコンなら，カナキーをロックして打ち込むとよいでしょう。

編集部のチェック・ミスでこのようなミスを起こしてしまったことを深くおわびします。それから，デバッグを掲載するのがおそくなりまして，申しわけありませんでした。（編）

# 楽しく考えてステキなプレゼントを!!
# BMスーパー・クイズ
今月の出題者は **つぐ美ちゃん**

## ★今月の問題

みなさーん!!お正月は楽しかったですか？お年玉をたくさんもらって，ソフトをたくさん買いこんだ人もいるんじゃないかな？あまりムダ使いせずにベーマガを買うために貯金しておいてネ!!それではお正月のお祭り気分を一新して，3学期もがんばりましょう!!

今月号の巻頭特集見てくれました!!今，編集部では，このレースが大流行!なにわさんやデザ部さんなんかは，モーターのコイルを巻き直したり，カラーリングを変えたりと，かなり本格的なんですよ。私も，1台買ってきて，ぜひ参加したいと思っています。影さんなんかに負けないんだから!!

さて，問題です。今月号巻頭で特集した，このレースとは，いったい何だったでしょう。つぎの三つのうちから選んでください。

①ミニ四駆レース
②F1グランプリ
③鉄人レース

正しいと思われるものをとじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

## ★1月号の正解

①プリントゴッコ

## ★12月号の当選者

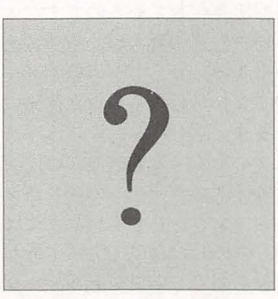
多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から以下のかたがたが当選されました（正解は③セガ・メガドライブでした）。

神奈川県藤沢市・松村波彦／長野市・中村　聡／山口市・柴崎誠一／大阪市・谷原一隆／埼玉県大里郡・藤野政徳／青森県弘前市・福島隆雄／兵庫県神戸市・木寅真直／佐賀県杵島郡・白武貴乃志／埼玉県所沢市・新井達也／石川県金沢市・関屋　勝

（以上10名）

## ★今月の賞品

正解者の中から抽選で，マイコンBASICマガジン編集部が選んだゲーム・ミュージックのレコードを5名のかたにプレゼントします。内容は当たってからのお楽しみ。


▲ゲーム・ミュージック・レコード

## ★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで正しいと思われる答えの番号にマルを付けてください。

そのはがきに住所，氏名，年令等を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんOFコーナー等のおたよりを書いてもかまいません。

○しめ切り：2月7日必着
○正解の発表：3月号(2月8日発売)
○当選者発表：4月号(3月8日発売)

# KONAMI NEWS STATION

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

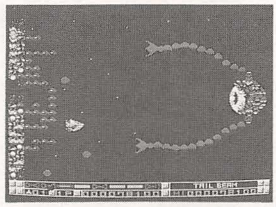
## みんな元気に遊んでる？

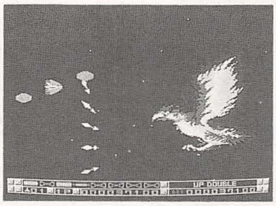
前回は「男の墨(すみ)」のイメージだったんですが，また今回はオトメチックにもどります。

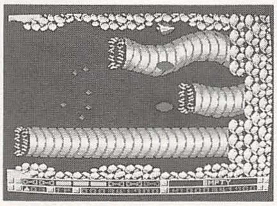
発売日が決まりました。「ゴーファーの野望」が１月27日。おくれてごめんね。でもよろしくね。すっごいんだから。

そのかわりおねーさんが超新作情報を教えちゃうわっ。秘密よ。

こんど２月中旬に「牌の魔術師」っていう麻雀のゲームがでるのよ。MSX２でROMなんだけど，麻雀っていうと女の子なんかは〝わかんない〟って思っちゃうでしょ。でもコナミの麻雀はとっても親切。おなじみのキャラクターたちが出てきて，教えてくれるの。だから遊びながらおぼえられるってわけ。女の子でも麻雀知ってるっていったらかっこいいじゃん。ねねっ。もちろん男の子にはプロ級のわざも用意してあるわよっ。対戦相手がどんどん成長しちゃうからね。秘密よ。




あーっいっちゃった。魂斗羅がね，とうとうMSX２にも登場しちゃうの。知ってる？魂斗羅，知ってる？かっこいいんだよ。次の広告を楽しみにしててね。ウフ。これは２月下旬。ROMです。

ところで「スナッチャー」やった？おねーさんはもうばりばりよっ／２日ぐらい徹夜して最後までいったらあとはスッキリストレス解消で，明日からの仕事がんばろうってね。でも，受験をひかえている人とかは特に，徹夜なんて体によくないから気をつけてね。ま，学校とかでスナッチャーの話なんてしてたらかっこいいよ。サイバーパンクってとってもトレンディなんだから。

## 「20周年やったじゃん」

「20周年やったじゃん」の係にさっそくおたよりどうもありがとう。なんと２通／それも２人とも女の子。京都の匿名希望ちゃん。と山形の古関江津子ちゃん。のっけちゃいますね。ここに……
きっと先月号の某ゴエモンみたいなおにーさんが何かおくってくれるはずです。待っててね。






## ちょっとファミコン情報

みなさん。オトメチック（死語）なノリは，お好きですか。

「男の㊚ファミコン情報」のコーナーです。

１月４日に発売の（ハズだ）『がんばれゴエモン２』，お試しいただけたでしょうか。品薄で買えなかった人もたんといた（関西弁）と思います（んなわきゃねーか)。『ゴエモン２』のあとにも，指先超微妙アクションの決定版『モトクロスチャンピオン（〝モトチャン〟と呼んでね／)』，２月下旬には球団経営疑似体験可能超集積野球ソフト『がんばれペナントレース（〝がんペナ〟と呼んでね／)』が発売になりますので，パソコンにばかり夢中になるみたいな不健康なことはやめて，ファミコンにも熱中してみましょう。

何が「男のファミコン情報」だったのかわかりませんが，まあ，そういうことです。

おしまい。

## さっちゃんの聞いてる？ テレホンサービス

●関東地区
本社：03-262-9110
●関西地区
大阪：06-334-0399
●北海道地区
札幌：011-851-3000
●東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
●北陸地区
新潟：025-229-1141
●四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
●九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444
鹿児島-志布志：0994-72-0606

さっちゃんにお手紙くださいネ♡

# WOLF GAMERS

## さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

WOLF TEAM

## ウルフ・チーム戦記 VOL.15

ついにウルフは、来年初頭、移転することにほぼ決定した（“ほぼ”とつくのは、正式契約まで突入していないからに他ならない)。1年8ヵ月に及んだグランド・メゾンでの業務が終宴を迎えるわけである。学生時代・テレネット時代を含めると約8年にもおよんだ僕の飯田橋・神楽坂時代が幕を閉じることになる。唯一、この地に残したもの、それが“エグザス”である。はたして、これから先も通い続けることができるのであろうか。そして、僕の体力がついてくるのか。二度と、貧血を呼び起こしたくはない。あの、水中メガネと水泳帽を奪われるという、苦い思いはしたくないのである。エグザスへの道のりは遠い。

エグザスには遥か遠くなった、新たな狼軍団の本拠地は、さほど遠くはない早稲田の杜に展開する。明治出身の浅沼と五十公野は敵の巣窟のただ中に突入することに戸惑いを隠せずにいるが、現役の早稲田の学生である並木は喜び勇んでいる。ウルフの第2紀元がスタートする。メンバーも増員される。そして、ウルフの野望が始動することになる。“全ジャンル制覇”。今年はこの目標のもとにウルフが勇躍するのだ。見守って欲しいと思う。応援して欲しいと思う。なによりも、僕らは全力疾走を続ける。

(AKISHINO)

## 続プログラマー日記 第8回

今回は、いままで、謎に包まれていた、僕の経歴について書きたいと思います。僕は、昭和37年5月7日に、千葉の松戸で生まれました。その後、父親の仕事の関係で鳥取、再び松戸、羽田、川崎と移り住み、中学に入学と共に、現在の、千葉市に引っ越しました。中学は、私立の芝中学、そして、高校も芝高校と進みました。僕の中学高校時代には、パソコンなどは、まだ、出始めて、今のように、誰もが、パソコンを持てる様になるとは、想像もつかなかったのです。ゲームもまだインベーダや、ブロック崩しなどが出て、コンピュータが、使われ始めた頃でした。当時の僕は、余りゲームに興味がなくて、友達などが、東京タワーのゲームセンターにいくのを横目に、まっすぐ家に帰るような少年でした。当時興味があった事と言えば、映画と、SF小説で、学校帰りに、銀座辺りで、よく名画座に行ったものです。最近は、忙しくて、映画は、年に1回ぐらいしか、見に行けませんが、当時は「ぴあ」を毎月買っていました（当時は、月刊だった)。SF映画は、B級映画まで、とりあえず見るようにしていたので、そこら辺の事は、かなり詳しいつもりです。さて、そろそろスペースもなくなりましたので、続くは、また次の機会に回したいと思います。

（藤西）

## 魔界王小松の小人修行

新コーナーのスタートだ。このコーナーは・・・このコーナーは・・・何をするコーナーなんだ？　まだ決めてないよ。どうしようかなぁ。来月までに考えとこっと。

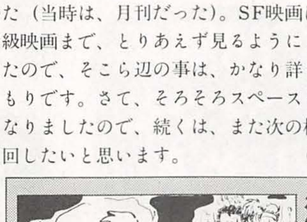
さて、私の仕事は、なんとシナリオなんだ。決して“使いっぱ”ではない。しかし実態は、やっぱり使いっぱなんだな。使いっぱ、イコール小人である。ウルフにおける小人とは、使われる者。特に、19才トリオを示す。これらの小人は高位術者の唱える魔術によって操られる。いわば、生身の人間を使用したゴーレムのようなものである。来年こそは、この使いっぱ稼業も終わりにしたい（と思う)。

ここで、ウルフFanを自称するみんなに聞きたい。どれくらいウルフが好きなのかを。例えば、恋人を捨ててでもウルフは捨てないとか、秋篠さんのように、島田奈美のCD

## 浜さんのみんなであそぼう!!

まずは、新年の御挨拶を申し上げます。本年もウルフ・チームをよろしくお願いします。では、早速イラストを紹介します。掲載された方、おめでとうございます。載らなかった人も、ボツを恐れず、再度挑戦してくださいね。

宛先は“浜さんのみんなであそぼう”係まで、おたより、お待ちしてまーす。

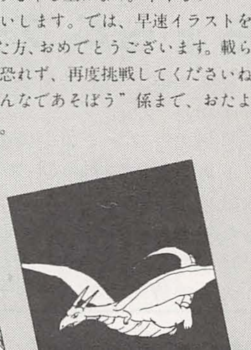

静岡県 岡本さん



長野県 白夜さん



広島県 茶鈴さん



岡山県 白狼さん

## ●マッチーのまったなし！

1989年、新年を迎えたのである。今年も、昨年以上に良い年になればなぁ。でも、待ってるだけじゃいい事はやっては来ない！自分自身が努力して良い年にするんだ！行動力は必要だぜ！後になって後悔しない為にも、今のうちから何か目標を作っておく事だね。

それは、どんな事だってかまわないんだ。友達と旅行に行くとか、お金を貯めて欲しい物を買うとか、成績を上げるとか、彼女を作るとか、プログラマー志望の人だったら、マシン語を覚えるとか、まあ、それぞれ自分なりにね。まあ計画通りには、なかなか旨くいかないだろうけど。だけどさ、常に何か目標を持ってるって事は、時間を無駄に使わなくてすむよ。これって実感なんだ！ホント、ウルフに入って感じたんだ。空き時間ってのが日曜と家に帰った日の夜しか無いから、この時間をどれだけ有意義に過せるかが問題。殆ど独り暮しに近い生活なのである。親と一緒に住んで居るハズなのだが、うちの親は殆ど（まったく）我家には帰って来ない。私が一週間ぶりに我家に帰って来た時、玄関には平気で一週間分の新聞が転がっていた。（これが全てを物語っていた。）ってな具合で時間無いわりに様々とやる事は多い。

休みの日は、買い物、掃除、その他所帯じみた事はもちろんの事、仲間と会って遊んだり、どっか行ったり・・・なんてったって、昔からの仲間や、高校の時の仲間、それから会社仲間、となると時間はいくらあってもたんない。一ヶ月間の日曜日は、何をするか予定を立てる事にしたほうがいい。その日になってから誘ったりしてたんじゃ時間のムダ！それから仲間が集まってから『さぁ何しよう！』じゃ駄目だかんね。前もって何をするかは決めておく事。それと忘れちゃならないのが床屋。日曜なんかは特に混む為、下手をすると3時間は平気で待たされる。この待ち時間もなるべく無くすように、前持って電話予約しておくか、開店と同時に入るしかない。

出来るだけ、いろんな友達と会って付き合いは良くしておこう！どんな事も話せる（相談出来る）親友は絶対に大事にするんだぞ！持つべきは友達って言うからね。

じゃ！今年もいい年でありますように。

（マッチー）

をすべて所有してFanを自称するとかね(そんな奴ぁいねぇって)。そして、自分しか知らないウルフの一面。秋篠さんが初めてプログラムしたのが“即戦力Ｘ１”のサブルーチンだというのを知っているとか、私、魔界王が、○○○○ー・ソフトに落ちてウルフに拾われたのだと知ってるとかね。というわけで、どれくらい好きなのかと、自分しか知らない一面、以上の二つを書き記して送ってね。抽選で、ウルフ特製Ａ４バインダーをプレゼントしちゃうよ。お便り待ってるからねぇ。

── ROBBIE NEVIL ──

## 受田君のゆく年くる年

このベーマガが出る頃にはもう新年なんだなぁ。今年（昨年）は、あっという間に過ぎてしまった。辛かったなぁ。

ウルフは来年（今年）は早稲田に移るらしい、これでこのタコ部屋ともお別れだ。部屋の隅々はヤニで黒く変色し、床には大きな黒いゴミ袋が三つほど寝ており、貧乏ゆすりをすると隣のマシンまで揺れる屈強な机の上には灰まみれのディスクと空缶と貯金箱がころがる、こんな素敵な部屋ともお別れかと思うと少しさみしい気もする。もう朝一番にこの207号室に来て、異様な臭いに鼻を曲げる事もないんだなぁ・・・。

やっぱり会社にほとんど女の子がいないと生活がまるで男子校みたいになっちゃうよー。浜さんは夜中になると布団に忍び込んでくるし、おねがいだから腰をすりよせるのはよして下さいよ。

なんか新年早々変な話になっちゃったな、ログ○ンによるとウルフはかっこよさが身上なんだから、もっとおしゃれな話にしよう。そうそう、この前響子さんのシャツを買ったんだ、やっぱり響子さんのシャツはあったかいや。それにラムちゃんのバスタオルもお気に入りだね。

そうそう、早く「トップをねらえ！」を買わなくちゃ！

あと僕はよっちゃんイカとオロナミンＣが大好きなんだ。

今年も受田君の冬は寒い・・・・




## マッチーの今日はここまで！

久しぶりに街へと、足を進めた。

辺りを見渡すと、ビルには歳末セールのたれ幕が掛かっていた。そんな中で目立ったのは、クリスマスツリー。これを読者が読む頃は半月も前の話になるのだろう。もう新年である。その日の夜は友人と待ち合せをしていた。あるビルの８Ｆにあるレストランで食事をすませ、しばらく街中を歩き11時には別れ、それぞれの自宅へ向かった。ある日曜の出来ごとであった。

（ちなみにこの原稿を書いているのは、12月中旬である。）



Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18 グランドメゾン飯田橋209

# エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〠160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

## イラスト特集！

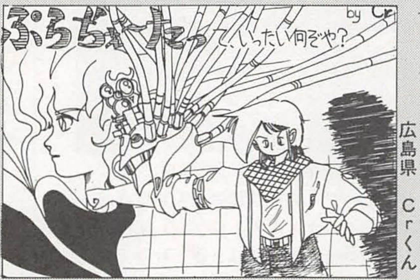
年も改まって，1989年。あと11年で21世紀。そのころポコは3?才というわけで（何が，というわけでなんでしょう?）今年最初のエニ通は，イラスト特集をしてみたいと思います。



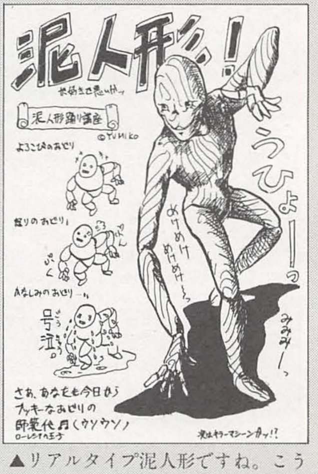

▲ひさびさの大ボケハガキが届きました。ポコはこういうの好きです。
新潟県　飲茶くん




◀この会話は2番目に女の子がいないと聞けない会話ですね。場所はみなさん知ってますよね。
千葉県　梅木篤史くん




◀プラジエーターは今年春頃完成をめざしております。くわしいことが決定したらエニ通でも特集を組みたいと思ってますので，もう少しまって下さいね。
広島県　Crくん




▲リアルタイプ泥人形ですね。こうしてみると何か薄気味悪いですね。ポコはMP取られるので嫌いだったなあ。
群馬県　今日は口に合わぬくん



▲こちらはかわいいエリスちゃん。98版，FM77版，MSX2版の移植も決まりました。ユーザーのみなさんに会えるのももうすぐ。あとこのイラストを送ってくれた方，本名おしえて下さい。
香川県　戦いの精霊マルスくん




◀発売がちょこっと遅れているバーニングですが，近々お目みえです。オールドヴィレッジ同様，こちらもよろしくおねがいします。
富山県　安積なおさん




▲なんたって主人公。やっぱり頼りがいがありますよね。
埼玉県　滝沢ゆいさん

●あと，イラストは載せることはできませんでしたが，定期的にハガキでドラクエネタの四コマを送ってくれる　千葉県　長谷川君。いつもおハガキありがとう。楽しく読ませていただいてます。

## アルバイト募集

パソコン・ファミコンゲームが好きな女性。あなたにもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか?

ゲームのデバックをしてくれる男性も同時に募集します。

詳しいことは，お電話で……

☎03(366)4345
担当　矢作まで

## [お手紙下さい]

エニックスでは，みなさんのイラスト，御意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒の濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったショート・ショートなども募集しています。

エニックス通信は，みなさんが作るページです。ボツを恐れずドシドシ出して下さい。

## 編集後記

今年最初のエニックス通信いかがでしたでしょうか?私自身も心機一転，新たな気持ちでやっていこうと考えております。

さて，冬本番ウインタースポーツの季節です。実を言うと今月末スキーへ行くんです。昨シーズンは行けなかったので思うぞんぶん滑ってきたいと思っています。待ちどおしい今日このごろ。わくわく！

〈ペコ＆ポコ〉

# SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

ベーマガ愛読者の皆さんこんにちは!!!
今回も私，大五郎が担当しましてＳＰＳの最新情報をお送り致します。

まずは，例によってＸ68000のソフトに関しましてお伝え致しましょう。

## X68000情報

今まで遅れに遅れていました「フルスロットル」が完成致しまして12月６日に無事シャープさんにお引き渡ししました。なかなかの出来で，ずっとデバックをやっていますと目が回って気持ち悪くなってしまったことがたびたびあります。

それくらい速く画面が動いていることでしょうか？また途中バージョンでは看板や家が画面３／２位までしか大きくなりませんでしたが製品版では画面いっぱいまで大きくなります。ただ，業務機と違うのは周りの障害物が続けて出せないというくらいです。ですから業務機の「フルスロットル」から頭を切り替えてＸ68000用の「フルスロットル」ということで楽しんで下さい。迫力はゲーム機の「フルスロットル」に負けないくらいありますのでユーザーの皆様には満足していただけるものと思っています。

さて次は「パックマニア」ですが，先月号でもお知らせしましたとおり順調な仕上がりをみせています。現在はマップとキャラの重ね合わせをやっています。

１月いっぱいにマスターアップの予定で進んでいますので遅くとも２月には販売店の店先に「パックマニア」がお目見えするのではないかと思いますよ!!ただし，シャープさんに聞きませんと発売日等はわかりませんけど……。

そうそう，話がそれてしまいますが，よくSPSに「○○○の発売日はいつですか？」と問い合わせをいただきますがシャープさんのブランドの発売になります製品につきましてはSPSでは正直言ってわからないのです。ですからお電話をいただいても何もお教えできないのが現状です。皆さんにはじれったい思いをさせて申し訳ありませんがそういうことですので電話でかんしゃくを起こして私に怒鳴らないで下さいね!!!

★

そのほかのゲームも順調に開発が進んでいます。

また，12月に「フルスロットル」が終わりましたので次の製品を物色中でしたが，だいたいの目やすはつき契約待ちです。この号が出る頃はもう決まって制作にかかっていることでしょう。

「えっ!!製品名はなにかって？」「またまた!!だ～か～ら～」

「まだ，教えられないので～～～す」

別にもったいぶっているんじゃないんですよ。もうしゃべりたくて，書きたくて喉のそこまで出かかっているんですから!!!!

でも，SPSも一つの企業ですから会社間の約束は守らなければならないので～～～す。わかって下さい!!!!

## ザ・リターン・オブ・イシター情報

さて，お次は「イシター」FM77／77AV版です。

ウ～～～～ン，順調に移植は進んでいるのですが？

FM77と77AVとで機器の性能が余りにも違いすぎましてどちらでも使えるようにしようと今必死で取り組んでいます。１月中には完成，発売できるかな？といったところです。私達も頑張っていますので，じっと待っていて下さい。

## SPS-NET情報局

年も明けましてSPS-NETも順調にバージョンアップを続けています。

Tri-Pに加入なされている方のアクセスも増えてまいりました。

ゲストアクセス期間中は２回線しかないTri-Pはいつも大入り満員でなかなかＳＰＳにアクセスできない方が大勢いらっしゃったようです。

11月，ゲストアクセス期間が切れて通常運営に戻った時Tri-Pアクセスがどのくらい減るのか心配でしたがSPS-NETでTri-Pのよさを知った方がこぞってTri-Pの正規会員になってSPS-NETに復活してくるため現在は結構Tri-Pもにぎわいを見せています。これが常時ふさがっているようでしたら本当にTri-P２回線増設を考えなければならなくなりそうです。

ところでＳＰＳ-ＮＥＴのボード構成を紹介した覚えがありませんし，以前のボード構成とだいぶ変わっていますので改めて紹介します。

以下のような構成になっています。

ただし，ゲストの方および準会員の方は制約がございますのでこのボード全部を見ることはできません。ＳＰＳの広告に載っていますＳＰＳ-ＮＥＴ入会方法をお読みいただいて入会手続きをおとりください。

それでは今回のＳＰＳ-ＮＥＴ情報局はここまで，また来月新しい情報を掲載したいと思います。

今回もあまり目新しい情報がなくてすいません……。

来月号はきっとよい情報を提供しますから，今回はカンベンネ!!!

それじゃまた　バハハ～～～イ

メインメニュー
- 会員情報
- 電子手紙
- 電子掲示板
- 電子会議室

電子掲示板内容

| | |
|---|---|
| 0，ＳＰＳメイン広場 | 16，不可思議な話題・心霊・奇怪 |
| 1，ＳＰＳインフォメーション | 17，紹介します・なんでも結構 |
| 2，ＮＥＣ・ＣＰＳＯＮ | 18，映画・アニメ・ビデオ |
| 3，ＳＨＡＲＰ | 19，スポーツ・芸能・アイドル |
| 4，富士通・パナソニック | 20，衣・食・住の話題 |
| 5，ＡＶ機器・ＣＤ・カラオケ | 21，パソコン神社 |
| 6，ハード関係全般 | 22，他のＢＢＳ情報 |
| 7，ソフト関係全般 | 23，世間一般の話題 |
| 8，ＯＳ・言語関係全般 | 24，メーカーへのお願い |
| 9，ファミコン・ＳＥＧＡ・ゲーム | 30，ライブラリ・レスポンス |
| 10，売り買い進呈・ソフト禁止 | 34，Ｘ68000：ライブラリ |
| 11，エンジン・発動機・Ｒ/Ｃ | 35，Ｘ１シリーズ：ライブラリ |
| 12，愚痴などのはき捨て | 36，ＭＺシリーズ：ライブラリ |
| 13，どこにもまざれない話題 | 37，ＰＣシリーズ：ライブラリ |
| 14，あなたのＣＭ（自慢話など） | 38，ＦＭシリーズ：ライブラリ |
| 15，ブラックユーモア・危ない話題 | 39，その他の機種：ライブラリ |

ART & TECHNOLOGY

# Artec Trend

ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 橋本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

えー，新年という事で2カ月ぶり，見開きのアーテック・トレンドです。アーテックの新作。「ダーク・レイス」の記事を中心に，読者のお便りから，メイキング当選者の発表まで。今回のイラストは四コマ担当のおぐわだっ。

## 新作ダーク・レイスだっ！

最近「ダーク・レイスって，どんなゲームナンダ？」という声が，あちこちから聞こえてくる。そこで，「ダーク・レイス」のさわりの部分を紹介しちゃおう。というわけで，ゲーム・デザインの平手さんに直接質問をぶつけてみたぞっ！

**Q1：どんなゲームになるのか？**

純粋なファンタジーの世界を舞台にした，比較的オーソドックスなRPGです。でも，新しいアイデアも，随所にちりばめてありますよ。メイン画面には，画面の特徴に合わせて，3Dマップと平面マップを切り替えて表示します。

**Q2：「ダーク・レイス」の特徴は？**

とにかくイベントやクエストの内容を楽しんでもらうことを第一に考えています。ゲーム・システムは，「シンプルでいて，なおかつおもしろいもの」というコンセプトで創っています。あまりに細かいところにまでこだわると，面倒くさいだけのゲームになってしまいますからね（笑い）。

それと，他とはひと味違ったグラフィックの出来映え(できば)にも期待してください。

**Q3：気になるストーリーは？**

とある田舎の村に生まれた主人公は，ある日自分は他の人とは違う「力」を使えることに気がつく。しかし，そんな主人公のことを気味悪がって，村人たちは近寄らない。故郷の村を追われるようにして旅立った主人公は，放浪(ほうろう)の末にある町にたどり着く。と，こんな風にスタートするわけです。

ゲームを進めていくにつれ，「主人公はなぜ特別な「力」が使えるのか？」「ダーク・レイスとはなにか？」が，しだいに明らかになっていくんですよ。

**Q4：気になる，レベルアップはあるの？**

あります。しかも，レベルアップの時にどのパラメーターを向上させるかは，プレイヤーの自由なんですよ。剣での戦いが好きな人は剣に関するパラメーターを向上させるでしょうし，魔法が好きな人は，魔法に関するパラメーターを向上させるでしょう。つまり，プレイヤーしだいで，いろいろな特徴を持つ主人公にできるわけです。

あるいは，「いまは，どのパラメーターを向上させると，有利かな？」とか，あれこれ考える楽しさも味わってもらえると思います。

**Q5：バトルモードは？**

今までなかったタイプのバトルシステムを用意していますが，詳しいことは勘弁(かんべん)して下さい。今月のところは，「3Dの特長を生かしたバトルシステムです。」とだけ答えておきましょう。

**Q6：最後に，売りの部分を**

豊富なクエスト&イベント。グラフィックのできも，アーテックが作るゲームだから，もう完璧保証済み。音楽だって，負けていません。とにかく，「アーテックが創ると，ふつうのRPGもこうなる」というところを，見てもらいます。

## 今月のイラスト



▲岐阜県　藤原美琴



▲札幌市　宇魅河☆あおい


▲千葉県 Viper MIYAKEさん


▲徳島市　Zauberinさん


▲愛媛県　りいくさん


▲埼玉県　独眼竜政子さん

**★12号の上野珠理さんへ…手塚さんより**

T氏の正体はVOL.23で有名になった「タカダダイ」殿であります（うーん，彼はふんとに違いない）。それはそうと，私の正体はわかります!?ふふふ…ウォーロックではP.N.使っているから，あててみてください(私の住む秋田からは3，4人載ってますからネ。)あぁ…ウォーロックとArtec Trendの両方を見ている方がいるなんて，私はうれしい…。(以上原文のまま)

**（秋田県　手塚光流さん）**

ディガンの魔石メイキング

# 当選者発表!!

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 横浜市 | 山本信三 | 広島県 | 沓木千恵 | 東京都 | 田中裕大 |
| 広島市 | 松本拓司 | 神奈川県 | 青井未来 | 神奈川県 | 上條悦高 |
| 愛知県 | 磯畑佳隆 | 大分県 | 高藤秀樹 | 徳島県 | 嵯峨京子 |
| 岡山県 | 河本進一 | 福岡県 | 古賀幹朗 | 秋田県 | 菊谷　嘉 |
| 徳島県 | 和田　徹 | 新潟県 | 樋口正和 | 京都府 | 家田大輔 |
| 栃木県 | 関根由美 | 徳島県 | 曽我部大和 | 栃木県 | 九石拓也 |
| 奈良県 | 杉渕充章 | 大阪府 | 平木忠明 | | |

以上の皆さん，おめでとう!!

## お便りコーナー

ちわ！イラスト&お便りコーナー，載せて下さいましてありがとうございます！と共に新年のあいさつを申し上げますマス！

ボクはまぎれもなく（？）浪人生なので，今回はイラストはかんべんして下さい。受験が終わったらまたずーずーしくイラストを送ろうと思ってます。そんときはまたよろしくね！とここで（通算2度目）自分のイラストを見て思ったんだけど，コピーをしてそれを載せてるみたいだけど，ちゃんと原画を載せてほしかったりするんだけど（3連チャン！）まーいっか！（…？）受験が終わって自由（？）になったら，アルバイトにやとってくださいませんか？イラスト，デバック，お茶くみ，買い出しetcなんでもしますから。返事は年賀状でまってます！ぜひ，ぜひちょーだいん（©ナムコ)。電話でもいーけど……。P.S.エニ通でも似たようなイラストが載りましたね。ゴメン！

**埼玉県**
**Shin—しんくん**



## あとがき

あと書きをかいていて気がついたけど，Sin-しんくん。君は正しい，今回のイラストは女の子ばかりになってしまった。

別にわざとやってるわけではないんだけどねぇ，しかも2回連続掲載が2人もいるし……。それと，藤原さん，お便りありがとう。別に本名の方だって悪くないですよ。P.N Kill Youくん，イラストは自分の好きな物を描くのが一番！。あとは描き続ける事と，ていねいさが大事。クェプルさんイラスト5枚もありがとう。思い出した所で先月のお詫びと訂正を。「今月のイラストコーナー」で，広島市の茶鈴さんの名前と，宮城県のKAZくんの名前が入れ替わってました。それと，「お便りコーナー」の名前が，「P.N Sin-しんくん」が「P.N」だけになっていました。重ね重ねのご迷惑，どうもすみません！。手塚さんイラスト，送り返しますから少しまってね。

あーもう書く所がない……。

**担当　鈴木**

**★4コマを送ってくれる皆さんへ！**

どぢんくんは，「やめ」にしましょう。おもしろくない。もっとオリジナリティ&アイデンティティにあふれるものをお願いします。

**（4コマたんとーおぐわ）**

# The inside affair of SACOM 17

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03－635－7609

**みなさん，あけましておめでとうございます。今年もシステムサコムを，なーにとぞよろしくお願いします。**

……と，いきなりですが，88ＳＲ版「シャティ」がとうとう出てしまいましたねー。不幸にもプレイしたことのない人のために，ここでちょっと紹介すると，まず……

- **400ライン対応！**（もちろん，400ラインモニタを持っている場合ね！）
- **バスマウス対応！**（キーボードでガチャガチャやるのは，もう時代おくれ！）
- **音源ボード２対応！**（基本的にはオープニングとエンディングのみですが，隠しコマンドで……）
- **ノヴェルジェネレータ搭載！**（キミのゲーム上での行動が，即，小説としてプリント・アウトできる！もちろん，ディスプレイにも出力できるから，プリンタがなくても安心！）
- **16ビット機とほとんど同レベルのウィンドウ・システム！**（各ウィンドウの，サイズの変更はもちろん，移動，優先順位の切り替えができる！おまけにゲームプレイ中にも設定可能！）
- **画面全体のカラーを，自由に指定できる！**（アナログモニタの人は512色から，デジタルの人は８色から，好きな色でプレイできる！）
- **メッセージ横書き／縦書き変更可能！**（なんと，メッセージが縦書きで出せる！）
- **文字データ20万字！**（なんといっても，スケールがでかい！）

と，まあ，いちいち紹介していたら日が暮れるどころか，こっちがさきに餓死しちまうくらいだ。「シャティ」のプログラマーであるパパ斉藤（北海道出身・高砂部屋）が，マスターアップの２カ月も前から一睡もせず，モカ（カフェイン）を33（16進）本だけで飢えをしのいで（しかし全くヤセる気配すらない）作り上げた超大作「シャティ」。これはやるっきゃなーい!!

いやー，サコムって，本当にいいもんだと思うべぇ！

## イラストコーナー

はてさて，イラストコーナーだよーん！プルルルルル……おっと電話だ。

「はい，システムサコムです」

「ベーマガ編集部ですけど，ゲンコー今日中にお願いしたいんですけど……」

「だーっ!!今書いてるよーん！終わったらすぐ送るよーん!!!」ガチャッ！

……おっと，しっ，失礼しました。締切が今日なもんで………。というワケでイラストコーナーは速効でやるぞー!!

◎一発目は，〝茶鈴〟さん。いらっしゃーい・ちりりりん。（「さだまさしのセイヤング」風）

（評）「ドーム」の川口専務は，ななんと，サコムの社長であられる，伊佐社長なのだよ，茶鈴クン。あと，悪いこと言わないから，佐藤さんのファンだけはやめた方がいいよ。なんといっても，給料全額をパチスロで５分でスルという人物だからねぇ。マサ斉藤のファンになった方がいいと思うよ。

◎二発目は，〝クェプル〟さん。

（評）かわいい！いいなぁ，こーゆーイラスト，感動だなぁ。先月の「ドームすいません」事件の影響で，ろくなイラストこなくて……。ところで〝クェプル〟さん，今度個人的におつきあいしたいものです。（おいおい，これじゃ先月と同じだって）

◎そして，最後は常連候補の〝安積なお〟さん。

（評）これまた，「戦うお姉さん」とは逞しい。オヘソがとってもチャーミングですね（あのなー）。

……と，今回はスペースの関係でここまで！今月紹介されなかった人，ゴメンナサイ！〝武井〟クン，〝正玄〟クン，〝菅野〟クン，〝マーメイドGirl〟サンなどなど，次回のイラスト待ってるぞー。




by 茶鈴



by クェプル




by 安積なお

# T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ!! 天上天下唯我独尊バトル営業マン吉川です。

みなさん，新年明けましておめでとうございます。

ほんとーは，先月の1月号で新年のあいさつをしなければならないんでしょーが，さすがにそーゆー気分じゃなかったので………（この原稿を書いているのだって，まだ12月なんですよぉ)。

ま，そんな話はともかく，今年もT&E SOFTをよろしくお願いしますねー!!

## 緊急発売！ T&Eマガジンディスクスペシャル

ほーっほほほほほ………MSX 2ユーザーのみなさんって，ほんっとにシアワセモノね。まだまだ新作のお知らせですよ。

もうすでに雑誌広告等で，ごぞんじの方もいらっしゃるとは思いますが（なんで広告のほーが早いんだよぉ………ぜんぜん立場ないじゃん)，あのキョーフの発行日未定雑誌T＆EマガジンがＭＳＸ２のディスクソフトとして登場です。

その名も「T＆Eマガジン・ディスクスペシャル」なのら。し，しかも………もう発売されていたりする。えーっ，ホント？，おーっ，ヤッタ！，あーっ，シ・ア・ワ・セ。

そしてなんと，このT＆Eマガジン・ディスクスペシャルは，ブラザー工業㈱さんのソフトベンダーTAKERUでしか買えないんです。MSX 2／2＋用，メディア3.5インチ2DD，価格は2,500円と低価格となっています。

それではさっそく，T＆Eマガジン・ディスクスペシャルの中身をのぞいてみることにしましょう。

## これがT&Eマガジン・ディスクスペシャルだっ!!

**・新春スペシャル座談会**

このコーナーでは，T&E SOFT副社長の横山英二が司会をつとめ，ゲストとしてハイドライドの内藤時浩，サイオブレードの中島健二，そして女子高生のアイドル・わたくし吉川泰生が登場いたします。

1988年のMSX界を振り返り，あーだ・こーだとワケのわかんない会話が繰り広げられます。

サイオブレードばりの全編アニメーション（？）に加え，座談会収録時の音声がサンプリングでパソコンから飛びだします。

もちろんあのT＆Eマガジンですから，業界のアブナイ話も………？

**・サイオブレードヒント集**

本邦初(!?)，ディスクによるアドベンチャー・ゲームのヒント集です。

この年末の超ビッグタイトル・サイオブレードのヒントがビシバシ入っています。あのキョーフの研究所マップもドドーンと大サービス。

サイオブレードに行き詰まったら，ここに直行すべし。

**・スーパースクープ!!「ハイドライドX」**

は，ハイドライドXっ………!?

寝耳に水で驚いている方も多いでしょうね。

1989年末に向けて着々と進行中との噂が高いスーパーRPGの正体とは何か？ 1988年，内藤時浩はいったい何をやっていたのか？

すべての謎を時らかにするために，1人の男が立ち上がった。

スペシャル座談会と同じくサンプリング音声が入っています。

**・T&E最新ゲーム・オープニング**

ますます技術が冴え渡る，T＆Eのオープニング・デモンストレーションをバッチリ見せます。

**・＋じゃなくてもOK「レイドック２」アニメーション全公開**

レイドック２がＭＳＸ２＋専用ソフトとゆーことで涙をのんだみなさんと，レイドック２を買ったけどイマイチ先のステージに進めないと嘆いているみなさんに朗報です。

ステージをクリアしなければ見られなかった，華麗なるアニメーション・デモの数々がディスプレイ上に繰り広げられます。サイオブレードの制作で培われたT＆Eのアニメーション技術がいまここに開花！

**・サイオブレードミュージック集**

SFアドベンチャー・サイオブレードの全BGMがFM音源・PSG両対応で完全収録。必聴です！

**・なんとMSX 2がキミの声でしゃべる。「MSX 2おしゃべりくん」**

このT＆Eマガジン・ディスクスペシャルでも多用されている，音声サンプリングをキミの好きなソースで楽しめます。

**・冬休み，２人で遊べる「じゃんけんウォーゲーム」**

'87年，ログインプログラムオリンピック掲載ソフト。

**・グレイテストドライバー・１レース**

GD全16コースからよりぬきの１コースを実体験。Ｆ１のスピードを体感しよう。

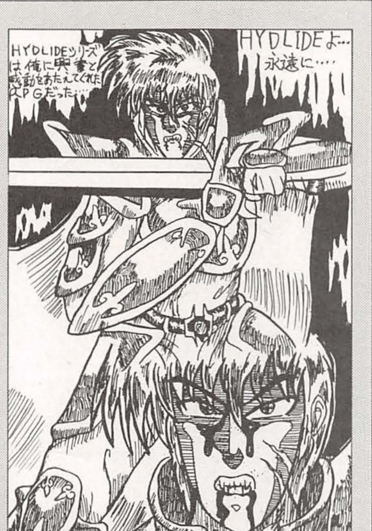
**・ARUGO-J**

開発部のエース・Ｊ小倉の作ったスーパーシューティングゲームがこれっ！ 「ボツはいやだーっ!!」と闇から登場しました。ネーミングの由来がわかる人はいるかな？

ぜえぜえ………これで解説はオシマイ。あとは買ってみてのお楽しみ。

人気がでれば月刊化されるかな？

んでは，また来月………。




宮城県栗原郡
須雷霧一威



大阪府高石市
今井志岳

中古パソコン機器

# U-com Buyer's Guide



## U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

**■表の見かた**

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。　(編集部)

## パソコン本体

### NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| N5200モデル05 | 250,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | プリンタ,8インチ外付け有 | フレックス新潟 |
| システム100 | 200,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | ラインプリンタ付 | フレックス新潟 |
| PC-9801XL2+N-5924 | 690,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 新古です。セットで,数値演算プロセッサ付 | ㈱メルパ高知 |
| PC-9801VM4 | 308,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-9801VM21+PC-KD854 | 398,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 展示品 | ベストマイコン岡山店 |
| PC-9801VX2 | 257,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | (有) コンピュータ沖縄 |
| PC-9801VX21 | 250,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ㈱アイ・ツー |
| PC-9801UX21 | 248,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | フューチャーランド北本 |
| PC-9801VX21 | 248,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱ユーバース京都店 |
| PC-9801VX21 | 245,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | パソコンハウスダイナ |
| PC-9801CV21 | 238,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 展示品 | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-9801VM4 | 238,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 売り切れ御容赦(現品限り) | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| PC-9801UX21 | 238,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱スタンバイ東京店 |
| PC-9801VX2 | 238,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | フレックス四日市 |
| PC-9801VX21 | 220,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ横浜店 |
| PC-9801VX2 | 220,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱アイ・ツー |
| PC-9801VX2 | 220,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | パソコンハウスダイナ |
| PC-9801VM2 | 220,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | (有) コンピュータ沖縄 |
| PC-9801VM21 | 200,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | パソコンハウスダイナ |
| PC-9801VX2 | 200,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 3ケ月保証 | ㈱ノジマ電気 |
| PC-9801LV21 | 198,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱OAシステムプラザ横浜店 |
| PC-9801VM2 | 198,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-9801M | 193,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | (有) コンピュータ沖縄 |
| PC-9801VX2 | 190,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | システムハウスラム |
| PC-9801VM2 | 188,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 3ケ月保証 | ㈱スタンバイ東京店 |
| PC-9801VM21 | 185,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ横浜店 |
| PC-9801VM2 | 180,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | マイコンテック名古屋 |
| PC-9801UV | 180,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ICランド・キタジマ |
| PC-9801VM2 | 180,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | 3ケ月保証 | ㈱ノジマ電気 |
| PC-9801VM2 | 170,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | | ㈱OAシステムプラザ福岡店 |
| PC-9801VX01 | 168,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱ユーバース京都店 |
| PC-9801VM2 | 167,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | 640Kバイト | ウェーブ・アイ |
| PC98XAモデル0+N5923 | 165,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | パソコンにFDはついていない | ㈱栄電社 (テクノ名古屋) |
| PC-9801M2 | 148,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | RAM640K | システムハウスラム |
| PC-9801M2 | 148,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ㈱ユーバース京都店 |
| PC-9801M2 | 138,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | メディア旭川 |
| PC-9801F | 123,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | (有) コンピュータ沖縄 |
| PC-9801E | 89,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | (有) コンピュータ沖縄 |
| PC-9801F2 | 89,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱ノジマ電気 |
| PC-9801U2 | 88,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-9801F2 | 88,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱スタンバイ東京店 |
| PC-9801U2 | 88,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ソフトセンターハラトク |
| PC-9801F2 | 84,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 売り切れ御容赦(現品限り) | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| PC-9801U2 | 79,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ユーバース京都店 |
| PC-9801-F2 | 78,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ横浜店 |
| PC-9801FⅡ | 78,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | マイコンテック名古屋 |
| PC-9801F2 | 69,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | 野田屋電機 |
| PC-9801E | 68,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-9801U2 | 65,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | 売り切れ御容赦(現品限り) | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| PC-9801-U2 | 59,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ横浜店 |
| PC-9801E | 58,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | RAM384KB | マイコンテック名古屋 |
| PC-9801(漢ROM付) | 45,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | RAM640Kに増設済 | フューチャーランド北本 |
| PC-9801U2 | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | 野田屋電機 |
| PC-9801 | 38,000円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | (有) コンピュータ沖縄 |
| PC-9801 | 38,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 2 | 3ケ月保証 | ㈱ノジマ電気 |
| PC-88VA | 148,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8801MA2 | 118,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱アイ・ツー |
| PC-8801MA | 114,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-8801MA | 105,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 5 | | ウェーブ・アイ |
| PC-8801MH | 102,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8801MA | 100,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱アイ・ツー |
| PC-8801MH | 98,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 5 | | ウェーブ・アイ |
| PC-8801FH | 98,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | (有) コンピュータ沖縄 |
| PC-8801FA | 94,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱アイ・ツー |
| PC-8801FH | 93,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 5 | | ウェーブ・アイ |
| PC-8801MH | 89,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱アイ・ツー |
| PC-8801mkⅡMR | 89,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ㈱ユーバース神戸店 |
| PC-8801mkⅡMR | 88,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8801FH 30 | 88,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8801mkⅡSR 30 | 85,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8801mkⅡMR | 84,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-8801mkⅡSR 30 | 84,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-8801mkⅡFR 30 | 82,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-8801mkⅡFR 30 | 82,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8801mkⅡFR | 80,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ICランド・キタジマ |
| PC-8801mkⅡFR 30 | 79,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 5 | | ウェーブ・アイ |
| PC-8801mkⅡSR 30 | 79,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ユーバース神戸店 |
| PC-8801mkⅡSR 30 | 78,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | マイコンテック名古屋 |
| PC-8801mkⅡFR | 78,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | パソコンショップマエバラ |
| PC-8801mkⅡMR | 75,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 売り切れ御容赦(現品限り) | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| PC-8801mkⅡFR | 75,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | 岐阜マイコンセンター |
| PC-8801mkⅡSR30 | 75,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | パソコンハウスダイナ |
| PC-8801mkⅡFR | 72,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ユーバース京都店 |
| PC-8801mkⅡFR30 | 70,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | パソコンハウスダイナ |
| PC-8801FH | 69,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | 野田屋電機 |
| PC-8801mkⅡSR | 69,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | | ㈱OAシステムプラザ福岡店 |
| PC-8801mkⅡFR 30 | 59,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱スタンバイ東京店 |
| PC-8801mk2SR | 50,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | システムハウスラム |
| PC-8801FH 30 | 50,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | 庄子デンキ古川店 |
| PC-8801mkⅡ 30 | 48,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8801mkⅡ 30 | 45,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | OAショップアクソン |
| PC-9801 | 42,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証,漢ロム付 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8801mkⅡSR | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | 野田屋電機 |
| PC-8801mkⅡMR | 30,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | お買い得品 | フレックス新潟 |
| PC-8801mkⅡSR | 29,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | 野田屋電機 |
| PC-8801 | 23,000円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | (有) コンピュータ沖縄 |
| PC-8801 | 18,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証,漢ロム付 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8001mkⅡSR | 15,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8801 | 8,750円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ㈱栄電社 (テクノ名古屋) |
| PC-8001mkⅡ | 3,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 1 | | パソコンハウスダイナ |
| PC-88VA2 | 189,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 店頭展示品 | フューチャーランド北本 |
| PC-88VA | 138,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | | ㈱ユーバース京都店 |
| PC-8801mkⅡTR | 30,000円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ICランドコバヤシ |
| PC-8001mkⅡ | 19,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 展示品 | ベストマイコン岡山店 |
| PC-8001mkⅡ | 8,300円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ㈱マイコン・スクウエア・アライ |
| PC-8001mkⅡSR | 8,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ㈱OAシステムプラザ福岡店 |
| PC-8001 | 8,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 5 | | ㈱マイコン・スクウエア・アライ |
| PC-8001mkⅡ | 8,000円 | 無 | 無 | 有 | 無 | 3 | | すてっぷカサイ |
| PC-8001mkⅡ | 5,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ㈱OAシステムプラザ福岡店 |
| PC-8001 | 5,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ジャスコ㈱[illegible]店パソコンフロアー |
| PC-6601mkⅡ | 30,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | FD付 | 益田パソコンランド |
| PC-6001 | 10,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | 本体 | フューチャーイン豊橋 |

### IBM

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| JX3 | 80,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 5 | | ICランド・キタジマ |

### アップル

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アップルⅡ | 35,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | ソフト15本付 | メディア旭川 |

### EPSON

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-286VE H20 | 298,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | コナン販売宇都宮店 |
| PC-286L-STD-N | 235,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | OAショップアクソン |
| PC-286L-STD(N) | 210,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 5 | 3ケ月保証 | ㈱ノジマ電気 |
| PC-286L STD N | 198,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | コナン販売宇都宮店 |
| PC-286-STD | 198,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 新品同様 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-286VE | 188,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | コナン販売宇都宮店 |
| PC-286V-STD | 185,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | OAショップアクソン |
| PC-286V | 180,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ横浜店 |
| PC-286V-STD | 170,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 3ケ月保証 | ㈱ノジマ電気 |
| PC-286V | 168,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | コナン販売宇都宮店 |
| HC-88 | 69,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ横浜店 |

### 三洋

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PHC-77 | 55,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | [illegible]コンピューターショップ |
| PHC-23 | 15,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | MSX2 | ㈱日本マイコン流通センター |
| MPC-2 | 8,500円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | MSX | マイコンショップアイザワ |

### SHARP

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X68000 ACE-HD | 288,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 新古品 | ㈱日本マイコン流通センター |
| X1twin | 62,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | PCエンジン内蔵 | ㈱日本マイコン流通センター |
| X1turboⅡ | 59,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| X1turbo 40 | 54,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| MZ-2511 | 49,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | スーパーMZモデル20 | ㈱日本マイコン流通センター |
| X1G 30 | 45,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| X1F 20 | 29,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| X1F 10 | 13,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC1246 | 10,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | ポケコン+マイクロカセット+プリンターのセット | すてっぷカサイ |
| X1turbo 20 | 49,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| MZ-2861 | 250,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | マイコンランド上田店 |

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MZ-2520 | 50,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | マイコンランド上田店 |
| MZ-2500 | 48,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | システムハウスラム |
| MZ-2521 | 45,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | OAショップアクソン |
| MZ-5521 | 34,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 2 | 3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ横浜店 |
| MZ-2200 | 30,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | データレコーダ付 | 益田パソコンランド |
| MZ-1500 | 30,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | 益田パソコンランド |
| MZ-2000 | 25,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 5 | | ICランド・キタジマ |
| MZ-2200 | 25,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ICランド・キタジマ |
| MZ-2200 | 22,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | データレコーダ付 | フレックス新潟 |
| X68000 | 230,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | マイコンランド上田店 |
| X1turboZ+CZ-600DR | 180,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 新古です。セットで | ㈱メルバ高知 |
| X68000ACE | 148,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | ブラック | コナン販売宇都宮店 |
| X1turboZ | 100,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 5 | | マイコンランド上田店 |
| X1turboZ | 89,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ㈱ユーバース京都店 |
| X1turboZ | 89,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 5 | 新品同様 | ㈱ユーバース神戸店 |
| X1turboZ | 79,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 3ケ月保証 | ㈱スタンバイ東京店 |
| X1turboZ | 75,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 新品 | パソコンハウスダイナ |
| X1turboIII | 72,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | パソコンハウスダイナ |
| X1turboIII | 68,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱スタンバイ東京店 |
| X1turbo/30 | 65,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ユーバース京都店 |
| X1turboIII | 62,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| X1turbo/30 | 60,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | OAショップアクソン |
| X1turboII | 60,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | OAショップアクソン |
| X1turboII | 59,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ㈱OAシステムプラザ福岡店 |
| X1twin | 52,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| X1F/20+増設FD | 49,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 5 | | 野田屋電機 |
| X1twin | 49,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 展示品処分 | マイコンショップアイザワ |
| X1turboII | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 5 | | ウェーブ・アイ |
| X1G/30 | 49,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 新品 | パソコンハウスダイナ |
| X1G/30 | 48,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | 岐阜マイコンセンター |
| X1turbo/30 | 46,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ソフトセンターハラトク |
| X1G/30 | 39,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ㈱OAシステムプラザ福岡店 |
| X1G/30 | 39,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 5 | | ㈱ユーバース神戸店 |
| X1F/20 | 32,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| X1G/30 | 30,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | アイボリー | フレックス新潟 |
| X1F/20 | 25,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | 附属品ディスプレイケーブル | ㈱栄電社（テクノ名古屋） |
| X1turbo/30 | 25,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 2 | | フレックス新潟 |
| X1G/10 | 20,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | アイボリー | フレックス新潟 |
| X1F/10 | 19,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 5 | | 野田屋電機 |
| X1turbo/10 | 19,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ソフトセンターハラトク |
| X1F/10 | 16,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | システムハウスラム |
| X1Ck | 13,500円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 附属品ディスプレイケーブル | ㈱栄電社（テクノ名古屋） |
| X1F/10 | 12,500円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | 附属品ディスプレイケーブル | ㈱栄電社（テクノ名古屋） |
| X1G/10 | 9,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 5台限り | ㈱アイ・ツー |
| X1G/10 | 9,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 新品 | パソコンハウスダイナ |
| X1 | 5,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ICランドコバヤシ |
| X1F/10 | 4,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 売り切れ御容赦(現品限り) | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| MZ2200 | 30,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ジャスコ㈱綱島店パソコンフロアー |

## SONY

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SMC-777C(展示品処分) | 39,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 展示品 | ベストマイコン岡山店 |

## 松下

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FS-4600F | 58,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | OAショップアクソン |
| FS-AIF | 34,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | MSX2, フロッピー付 | ㈱日本マイコン流通センター |
| FS-A1 | 16,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | MSX2 | ㈱日本マイコン流通センター |
| FS-A1 | 14,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 展示品処分 | マイコンショップアイザワ |
| FS-A1 | 13,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 5 | | すてっぷカサイ |

## 日立

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| H1 | 5,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ICランドコバヤシ |
| ベーシックマスターJr. | 5,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ICランドコバヤシ |

## 富士通

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FACOM 9450II | 250,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 5インチ×2, グリーンCRT | フレックス新潟 |
| FM77AV40+FMTV154 | 100,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 5 | | ICランド・キタジマ |
| FM77AV40 | 99,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱近鉄百貨店本店コンピュータショップ |
| FM77AV40 | 89,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ㈱マイコン・スクウエア・アライ |
| FM-16β | 80,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 5 | | ICランド・キタジマ |
| FM-77AV40 | 78,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| FM77AV40 | 68,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| FM-16π 448KB | 65,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | BASICROM付 | フレックス四日市 |
| FM-77AV20 | 59,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| FM-77AV2 | 58,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| FM77AV20-2 | 55,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| FM-77L2 | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| FM77AV40 | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 5 | | ウェーブ・アイ |
| FM-77L4 | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | パソコンショップマエハラ |
| FM77AV20 | 49,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | 岐阜マイコンセンター |
| FM77AV20EX | 44,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱アイ・ツー |
| FM-77D2 | 42,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| FM77AV20 | 42,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 5 | | ウェーブ・アイ |
| FM-77AV | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| FM77AV40 | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 5 | | 野田屋電機 |
| FM77AV-2 | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱アイ・ツー |
| FM-77D1 | 36,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| FM77AV2 | 35,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 売り切れ御容赦(現品限り) | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| FM-77 | 35,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ICランド・キタジマ |
| FM-7 | 15,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ICランド・キタジマ |
| FM-new7 | 10,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | システムハウスラム |
| FM-7 | 10,000円 | 無 | 無 | 有 | 無 | 2 | | ㈱マイコン・スクウエア・アライ |
| FM NEW7 | 10,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | フレックス四日市 |
| FM New7 | 9,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | メディア旭川 |
| FM-7 | 8,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | メディア旭川 |
| FMnew 7 | 7,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ㈱ユーバース神戸店 |
| MB25420 | 108,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| MB25410 | 88,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| MB25260 | 48,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| MB25255 | 42,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| MB25250 | 38,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |

# ディスプレイ

## NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| N5913 | 63,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱アイ・ツー |
| PC-KD852 | 41,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| PC-KD551 | 38,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 4 | 現品限り, 400ラインカラーデジタル | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| PC-KD851 | 58,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 5 | | フレックス四日市 |
| PC-KD854 | 50,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱スタンバイ東京店 |
| PC-KD551 | 48,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-KD852 | 48,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-KD854 | 45,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ㈱ユーバース京都店 |
| PC-KD854 | 43,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 5 | | フューチャーランド北本 |
| PC-KD552 | 40,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | 3ケ月保証 | フューチャーランド北本 |
| PC-KD855 | 39,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-KD854 | 39,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 4 | | ㈱OAシステムプラザ福岡店 |
| PC-KD854 | 38,000円 | 無 | 無 | 有 | 有 | 5 | 3ケ月保証 | ㈱ノジマ電気 |
| CU-14A2 | 35,000円 | 無 | 無 | 有 | 有 | 4 | 3ケ月保証 | ㈱ノジマ電気 |
| PC-KD852 | 33,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ウェーブ・アイ |
| PC-KD854 | 30,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | 庄子デンキ古川店 |
| PC-KD252 | 26,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| KD-251 | 18,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | 2000文字カラCRT | ㈱ユーバース神戸店 |
| PCKD201 | 16,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 現品限り, 14インチ200ライン・カラー | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| PC-KD201 | 15,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8853N | 58,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8052 | 19,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱近鉄百貨店本店コンピュータショップ |
| PC-8048K | 19,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱近鉄百貨店本店コンピュータショップ |
| PC-8049N | 16,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | | ㈱近鉄百貨店本店コンピュータショップ |
| PC-8048N | 15,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC6042 | 10,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | フューチャーイン豊橋 |

## IBM

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5515100 | 9,800円 | 無 | 無 | 有 | 有 | 4 | JX用モノクロCRT | ㈱栄電社（テクノ名古屋） |

## 加賀電子

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SV-650 | 39,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱スタンバイ東京店 |

## 三洋

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CMT-141L | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| CMT-140M | 20,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ジャスコ㈱綱島店パソコンフロアー |

## SHARP

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CZ-600DE | 50,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | マイコンランド上田店 |
| CU-14AD | 49,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | コナン販売宇都宮店 |
| CU-14AD | 49,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 4 | | ㈱OAシステムプラザ福岡店 |
| CZ-850DE | 45,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OAショップアクソン |
| CZ-855DE | 45,000円 | 無 | 無 | 有 | 無 | 4 | | OAショップアクソン |
| CU-14F1 | 28,800円 | 無 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| MZ-1D15B | 26,800円 | 無 | 有 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| CU-14FA | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 4 | | マイコンショップアイザワ |
| CZ-600DB | 50,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 5 | | マイコンランド上田店 |
| CZ-850D | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 4 | | メディア旭川 |
| 14M131C | 13,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 現品限り, 14インチ200ライン・カラー | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| 14M212C | 5,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | 野田屋電機 |
| 12M-212C | 5,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ジャスコ㈱綱島店パソコンフロアー |
| MZ-1D05 | 16,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | | ㈱近鉄百貨店本店コンピュータショップ |

## ニデコ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NH-12D6 | 16,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |

## 日立

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BDHM12 | 5,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ICランドコバヤシ |

## 富士通

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FMTV154 | 90,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱近鉄百貨店本店コンピュータショップ |
| MB27333 | 55,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| MB27331 | 48,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| MB-27303 | 40,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | ㈱近鉄百貨店本店コンピュータショップ |
| MB27333 | 38,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 4 | 現品限り, 14インチ400ライン・カラー | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| MB27343 | 18,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 4 | 現品限り, 14インチ200ライン・カラー | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| DM-405S | 29,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱ユーバース京都店 |

# フロッピー・ドライブ

## NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-80S32 | 70,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱近鉄百貨店本店コンピュータショップ |
| PC-9881 | 65,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-9831-M | 60,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 5 | 5"2HD×2ドライブ | フューチャーランド北本 |
| PC9881K | 55,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | マイコンテック名古屋 |
| PC-9881K | 50,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | マイコンランド上田店 |
| PC-98H81 | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ横浜店 |
| PC-9831-4W | 49,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | フューチャーランド北本 |
| PC-9881 | 46,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | 電源内蔵に改良済 | フューチャーランド北本 |
| PC-98H81 | 39,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | 現品限り, 8インチシングルドライブ10MBハードディスク付 | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| PC-9881 | 32,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 現品限り, 8インチデュアルドライブ | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| PC-80S31 | 30,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | すてっぷカサイ |

## アイテック

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| IT-5020H | 59,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 20MBハードディスク, 1F付 | ㈱日本マイコン流通センター |

## アクセル

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FDC-351Y | 29,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 3.5インチ2HD×1ドライブ | フューチャーランド北本 |

## EPSON

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HDD-20S(98用) | 70,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 20メガハードディスク | フューチャーランド北本 |
| TF-10(PC用) | 50,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | インターフェースなし | ジャスコ㈱綱島店パソコンフロアー |
| VP-85K | 49,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | 庄子デンキ古川店 |
| TF-50(98用) | 40,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 5インチ2HD×2ドライブ | フューチャーランド北本 |

## SHARP

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MZ-1F07 | 50,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ジャスコ㈱綱島店パソコンフロアー |
| CZ-502F | 45,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| CZ-801F | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 5"2D, 2ドライブ, 1F付 | ㈱日本マイコン流通センター |
| CZ-503F | 25,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ソフトセンターハラトク |

## 東京電子

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LFD-550(PC用) | 50,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | インターフェースなし | ジャスコ㈱綱島店パソコンフロアー |

## IOデーター

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PFD-8E | 68,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | PC用 | フレックス四日市 |

## 富士通

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| F611OFD3 | 30,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱近鉄百貨店本店コンピュータショップ |

## ロジテック

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| K-303 | 20,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ICランド・キタジマ |

# プリンター

## NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NM-9900 | 92,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-PR201F2 | 80,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | マイコンランド上田店 |
| PC-PR201CL | 78,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | トラクター付 | フレックス四日市 |
| PC-PR201 | 66,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 3 | | (有) コンピュータ沖縄 |
| PC-PR201 | 60,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | メンテナンス済み | フレックス新潟 |
| PC-PR101F | 59,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 5 | | 電巧堂青森本店 |
| PC-PR201 | 58,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-PR201 | 50,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ジャスコ㈱綱島店パソコンフロアー |
| PC-PR201T | 48,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | フレックス四日市 |
| PC-PR406 | 45,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 2 | | システムハウスラム |
| PC-PR101T | 42,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-PR201 | 40,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱ノジマ電気 |
| PC-PR104 | 38,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8822 | 32,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| NM-9300 | 30,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | すてっぷカサイ |
| NK-3618-22 | 28,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| NM-9100 | 20,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8027 | 18,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証, 漢ロム付 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8822 | 15,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 現品限り, モノクロ漢字プリンタ | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| PCPR401 | 10,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | フューチャーイン豊橋 |
| PC-PR201G | 99,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | コナン販売宇都宮店 |
| PC-PR201F2 | 84,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-PR201F | 78,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-PR406H | 52,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | コナン販売宇都宮店 |
| PC-PR101TLII | 49,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | コナン販売宇都宮店 |
| PC-PR406 | 40,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-PR201 | 40,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | すてっぷカサイ |
| PC-PR101L | 38,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | マイコンテック名古屋 |
| PC-PR406 | 34,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-PR102TL | 32,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-PR406M | 32,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-PR104 | 25,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-PR403 | 18,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| PC-8825 | 32,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱パシフィックコンピュータバンク |

## EPSON

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HG-2500PC | 120,000円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 2 | | ㈱OAシステムプラザ福岡店 |
| VP-1000PC | 108,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | カットシートフィーダー付 | コナン販売宇都宮店 |
| VP-1000PC | 99,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 新古品, 未使用 | ㈱日本マイコン流通センター |
| SP-80 | 56,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 展示品 | ベストマイコン岡山店 |
| VP-130K | 55,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | 第二水準ROM付き | ウェーブ・アイ |
| AP-500PC | 50,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | お買得!! | ㈱OAシステムプラザ福岡店 |
| VP-130K(PCSET) | 42,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱ノジマ電気 |
| RP80 | 9,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 現品限り, モノクロカナプリンタ | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| MP-80K | 5,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ICランドコバヤシ |

## グラフテック

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マイプロット3200 | 65,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | プロッタープリンタ | すてっぷカサイ |

## SHARP

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CZ-8PC2 | 39,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 新品同様 | ㈱ユーバース神戸店 |
| CZ-8PK2 | 29,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | メディア旭川 |
| CZ-8PP2 | 25,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | メディア旭川 |
| MZ-80BP5 | 25,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 展示品 | ベストマイコン岡山店 |
| MZ-1P07 | 20,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ジャスコ㈱綱島店パソコンフロアー |
| CZ-800P | 19,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | ドットプリンタ | ㈱日本マイコン流通センター |
| MZ-1P17 | 19,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ユーバース神戸店 |
| CZ-8PN1 | 10,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 熱転写式 | フレックス新潟 |
| CZ8PD3 | 9,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 現品限り, モノクロカナプリンタ | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| CZ-8PD2 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 4 | | メディア旭川 |
| MZ-1P17(B) | 34,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | X1用ケーブル付 | ㈱日本マイコン流通センター |

## スター精密

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AR-2415 | 59,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱スタンバイ東京店 |
| AR-2400 | 58,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| AR-2410 | 48,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| TR-24CL | 30,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱スタンバイ東京店 |
| TR24CL | 25,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱日本マイコン流通センター |

## 精工舎

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SL-80MK | 48,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| GP-550E | 16,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6ケ月保証 | ㈱パシフィックコンピュータバンク |
| GP700M | 12,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 現品限り, カラー対応カナプリンタ | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| GP-500M | 9,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | PC用9ピンプリンタ | ㈱マイコン・スクウエア・アライ |

## 松下

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FS-P200 | 19.800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | MSX用ケーブル付 | ㈱日本マイコン流通センター |

## 富士通

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MB-27410E | 40.000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 4 |  | マイコンランド上田店 |

## ブラザー

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| M-1024P | 74.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | F・キーボード付 | システムハウスラム |
| M-1024P II X | 29.800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 |  | ㈱ユーバース神戸店 |

## 横河北辰

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NP510 | 49.800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 附属品プリンタケーブル | ㈱栄電社（テクノ名古屋） |

# ワープロ

## NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NWP-3V | 166.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 |  | システムハウスラム |
| NWP-5V | 150.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | ICランドコバヤシ |
| 文豪5N II | 148.000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 |  | ㈱日本マイコン流通センター |
| 文豪ミニ5HL | 99.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 店頭展示品 | フューチャーランド北本 |
| PWP-50HL | 69.800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 |  | 野田屋電機 |
| 文豪ミニ5 Carry word | 65.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 店頭展示品 | フューチャーランド北本 |

## EPSON

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ワードバンクXL | 139.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 店頭展示品 | フューチャーランド北本 |
| PWP-XR | 99.800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 展示品、マウス付 | ベストマイコン岡山店 |
| ワードバンクLXT | 79.800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | イメージリーダー付 | ㈱日本マイコン流通センター |

## カシオ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HW-800JS | 19.800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 |  | ㈱日本マイコン流通センター |

## キャノン

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| キャノワード360 | 89.800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 3.5"FDD, CRT内蔵 | ㈱日本マイコン流通センター |

## SHARP

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WD5000セット | 163.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | セットは本体+CRT+プリンタ | ㈱栄電社（テクノ名古屋） |
| WD-530 | 69.800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 3.5"FDD内蔵 | ㈱日本マイコン流通センター |
| WD-590 | 58.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 |  | OAショップアクソン |

## SONY

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PRODUCE S100 | 59.800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 |  | ㈱OAシステムプラザ横浜店 |

## 東芝

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| JW-90F II | 118.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 展示品 | ベストマイコン岡山店 |
| JW-80F | 69.800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 展示品 | ベストマイコン岡山店 |

## 松下

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| パナワード55セット | 128.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 展示品 | ベストマイコン岡山店 |
| U1PROmk II | 89.800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 新古です。 | ㈱メルバ高知 |

## 富士通

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| オアシス30AF II | 108.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 3.5"FDD内蔵 | ㈱日本マイコン流通センター |
| オアシス30AF | 49.800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 現品限り | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |
| オアシスライトK-FD20 | 39.800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3.5"FDD内蔵 | ㈱日本マイコン流通センター |
| オアシスFROM9 | 38.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 現品限り | ㈱OAシステムプラザ名古屋店 |

## リコー

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リポート1700 | 69.800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 展示品 | ベストマイコン岡山店 |
| JP-100F | 58.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 |  | フレックス四日市 |

# ゲーム基板

## アイレム

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Rタイプ | 80.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ミスターヘリの大冒険 | 70.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ビジランテ | 50.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 迷宮島 | 40.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ロードランナー1~4 | 10.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 10ヤードファイト | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ジッピーレース | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## アルバ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リアル麻雀 | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 新品パネル付 | ㈱キョーワインターナショナル |
| リアル麻雀 | 5.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |

## アルファ電子

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エクイテス | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| スプレンダーブラスト | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| エキサイティングサッカー | 10.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| 将棋 | 6.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| チャンピオンベースボール | 5.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## イースタンコーポ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 激走 | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## ウッドプレイス

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ザ・ディープ | 30.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ファイアトラップ | 20.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |

## SNK

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スカイソルジャー | 95.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 航空騎兵物語 | 50.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| サイコソルジャー | 35.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ASO | 20.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| アテナ | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## カプコン

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ストリートファイター | 116.000円 | 有 | 有 | 無 | 無 |  |  | ソフトランド |
| ラストデュエル | 56.000円 | 有 | 有 | 無 | 無 |  |  | ソフトランド |
| 1943改 | 50.000円 | 有 | 有 | 無 | 無 |  |  | ソフトランド |
| 虎への道 | 36.000円 | 有 | 有 | 無 | 無 |  |  | ソフトランド |
| 虎への道 | 35.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| サイドアーム | 21.000円 | 有 | 有 | 無 | 無 |  |  | ソフトランド |
| セクションZ | 21.000円 | 有 | 有 | 無 | 無 |  |  | ソフトランド |
| 闘いの挽歌 | 20.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| トップシークレット | 20.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| アレスの翼 | 20.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| サイドアーム | 20.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ラッシュ&クラッシュ | 19.000円 | 有 | 有 | 無 | 無 |  |  | ソフトランド |
| バルガス | 16.000円 | 有 | 有 | 無 | 無 |  |  | ソフトランド |
| 魔界村 | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ラッシュ&クラッシュ | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| エグゼトエグゼス | 12.000円 | 有 | 有 | 無 | 無 |  |  | ソフトランド |
| ソンソン | 10.000円 | 有 | 有 | 無 | 無 |  |  | ソフトランド |
| ソンソン | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## コナミ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 餓流禍 | 100.000円 | 有 | 有 | 有 | 無 |  |  | ソフトランド |
| グラディウスII | 80.000円 | 有 | 有 | 有 | 無 | 1 | 新品90.000 | ソフトランド |
| A-JAX | 74.000円 | 有 | 有 | 有 | 無 |  |  | ソフトランド |
| 沙羅曼蛇 | 40.000円 | 有 | 有 | 有 | 無 |  |  | ソフトランド |
| ライフフォース | 40.000円 | 有 | 有 | 有 | 無 |  |  | ソフトランド |
| グラディウス | 35.000円 | 有 | 有 | 有 | 無 |  | 専用電源付 | ソフトランド |
| ブラックアタック | 26.000円 | 有 | 有 | 有 | 無 |  |  | ソフトランド |
| 恋のホットロック | 25.000円 | 有 | 有 | 有 | 無 |  |  | ソフトランド |
| ザ・ハスラー | 17.000円 | 有 | 有 | 有 | 無 |  |  | ソフトランド |
| ミスター五右衛門 | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| Mr.五右衛門 | 10.000円 | 有 | 有 | 有 | 無 |  |  | ソフトランド |
| 少林寺ロード | 10.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| イーアルカンフー | 10.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| サーカスチャーリー | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| スクランブル | 5.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| スーパーヘリ | 5.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ブーヤン | 5.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ハスラー | 5.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| タイムパイロット | 5.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## サン電子

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ぺったんピュー | 18.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| いっき | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## サンリツ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 麻雀狂時代 | 18.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 新品パネル付 | ㈱キョーワインターナショナル |

## シグマ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ポンポコ | 5.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## ジャレコ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ぶたさん | 20.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| バルトリック | 20.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ぶたさん | 18.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| アーガス | 10.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| シティコネクション | 10.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ノーティボーイ | 6.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ポップフレーマー | 6.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| フィールドコンバット | 5.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## セガ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 獣王記 | 90.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| 獣王記 | 75.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| エイリアンシンドローム | 60.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ソニックブーム | 60.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| タイムスキャナー | 51.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| カルテットII | 50.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| エイリアンシンドローム | 46.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| ファンタジーゾーン | 40.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| モンスターランド | 35.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| モンスターランド | 30.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| ワンダーボーイ | 20.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ギガス | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  | 専用パネル付 | ソフトランド |
| 青春スキャンダル | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| フリッキー | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| カロリー君VSモグラニアン | 12.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ペンゴ | 10.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| バンクパニック | 6.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ペンゴ | 5.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## セタ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スーパーリアル麻雀PIII | 70.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| スーパーリアル麻雀PII | 30.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |

## タイトー

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ツインイーグル | 96.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| ダライアス | 90.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |

## セタ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スーパーリアル麻雀PIII | 70.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  | かすみちゃん本付 | ソフトランド |

## タイトー

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ラスタンサーガ | 70.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 飛翔鮫 | 40.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| 飛翔鮫 | 40.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ワードナの森 | 35.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| バブルボブル | 35.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 黄金の城 | 25.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| スラップファイト | 25.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ダークミスト | 16.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |

## テクノスジャパン

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 熱血硬派くにおくん | 16.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |

## タイトー

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リターンオブインベーダー | 16.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| 奇々怪界 | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## テクノスジャパン

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 熱血高校ドッチボール部 | 14.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |

## タイトー

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 奇々怪界 | 13.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| フェアリーランドストーリー | 12.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| エキサイティングアワー | 12.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| 草野球 | 12.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| アルカノイド | 10.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | センサー付 | ㈱キョーワインターナショナル |
| ウィズ | 10.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| 奇々怪界 | 10.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| アルカノイド | 8.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  | パネル付 | ソフトランド |
| リングファイター | 7.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| エレベーターアクション | 7.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## データイースト

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| コブラコマンド | 80.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| スタジアムヒーロー | 75.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| カルノフ | 35.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| SRD | 30.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ブレイウッド | 25.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ダーウィン4078 | 20.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| サイドポケット | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| 空手道 | 12.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| スチャラカ空中戦 | 10.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ブギーマナー | 10.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| バーニンラバー | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ミステリアスストーン | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| プロサッカー | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| リバレーション | 7.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| プロテニス | 5.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## テクノスジャパン

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 西遊降魔録 | 50.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 熱血硬派くにおくん | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| 熱血高校ドッジボール部 | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |

## テクモ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リードアングル | 55.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| シルクワーム | 50.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ピンボールアクション | 30.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| スターフォース | 20.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ソロモンの鍵 | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| タンクバスターズ | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## ナムコ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| オーダイン | 156.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| オーダイン | 140.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| スプラッタハウス | 140.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| アサルト | 120.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| アサルト | 106.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  | 専用パネル付 | ソフトランド |
| ギャラガ88' | 100.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| メルヘンメイズ | 90.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ドラゴンスピリット | 85.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 源平討魔伝 | 55.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 源平討魔伝 | 54.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| ワンダーモモ | 54.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| ワンダーモモ | 50.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| バラデューク | 20.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| モトス | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| メトロクロス | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| スカイキッド | 15.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ドルアーガの塔 | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| バラデューク | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| リブルラブル | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| フォゾン | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| メトロクロス | 14.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| ドラゴンバスター | 14.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| バラデューク | 14.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| モトス | 12.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ゼビウス | 10.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |
| ゼビウス | 10.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ディグダグ | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| パックマン | 7.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |
| ギャラクシアン | 7.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## 日物

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| テラフォース | 40.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 子連れ狼 | 30.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| テラクレスタ | 25.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 妖魔忍法帖 | 25.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ギャリバン | 20.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| クリスタルギャル | 13.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 新品パネル付 | ㈱キョーワインターナショナル |
| ナイトギャル | 11.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 新品パネル付 | ㈱キョーワインターナショナル |

## 任天堂

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドンキーコングJr. | 8.000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 |  | ㈱キョーワインターナショナル |

## ビデオシステム

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アイドル麻雀 | 100.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |

## ホームデータ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 麻雀放浪記 外伝 | 25.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 麻雀放浪記 | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 |  |  | ソフトランド |

## UPL

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アークエリア | 40.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| ミュータントナイト | 25.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| 忍者くん阿修羅の章 | 15.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |

## ユニバーサル

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スーパーピエロ | 13.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| Mr.Doユニコーン | 10.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |
| Mr.Do | 10.000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 |  | テクナート |

## 調査にご協力いただいた販売店リスト

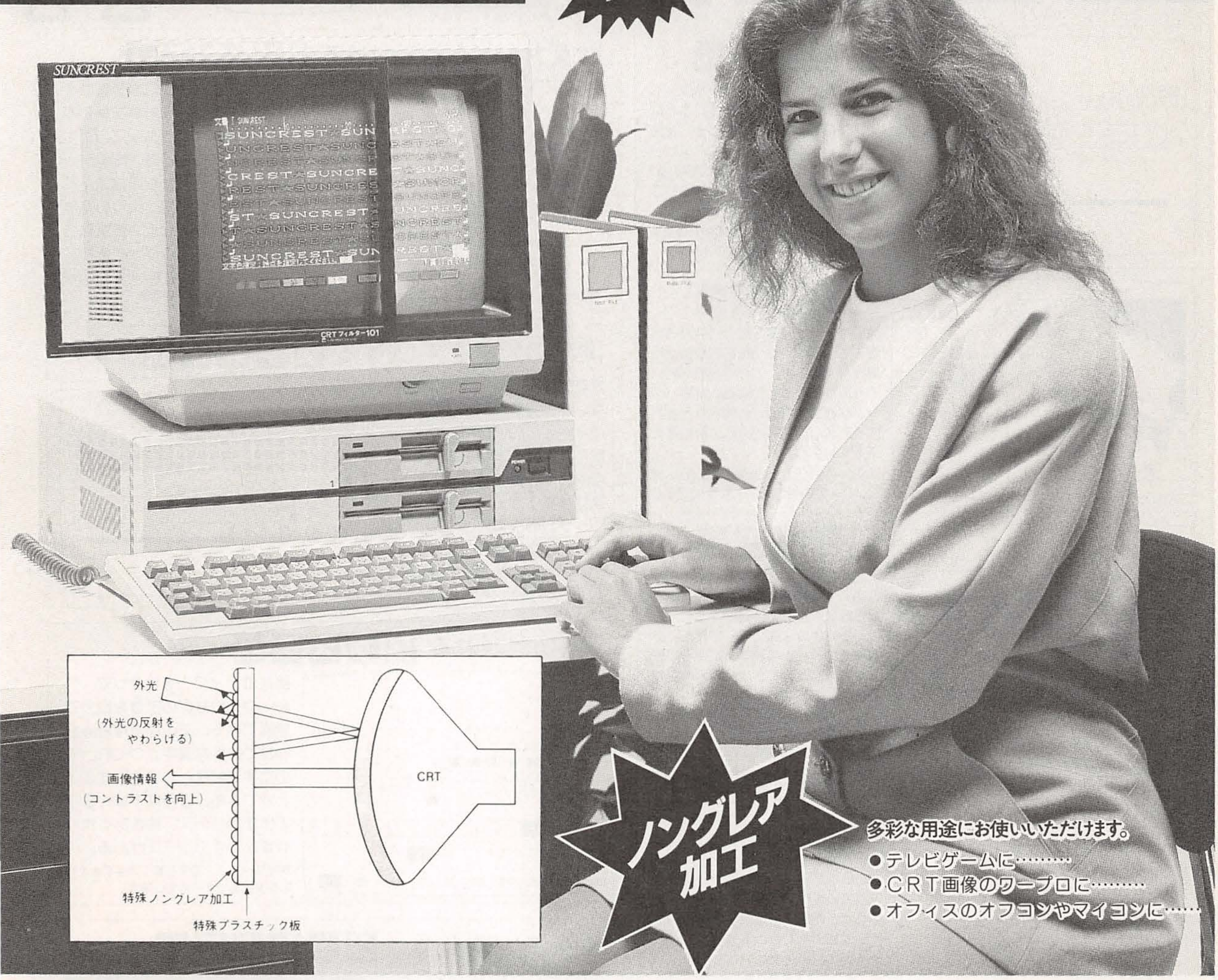
■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■電巧堂青森Ｄａｃ：〒033　青森県青森市新町2-2-4　☎0177-23-2356
■庄子デンキ　古川：〒989-61　宮城県古川市季埣前田10　☎0229-23-3883
■ソフトセンターハラトク：〒992　山形県米沢市中央1-8-23　☎0238-23-6228
■フレックス新潟店：〒950　新潟県新潟市花園1-4-8　☎0252-41-1398
■ＯＡショップアクソン：〒380　長野県長野市新田町1120　☎0262-35-2484
■すてっぷカサイ：〒393　長野県諏訪郡下諏訪町御田町3156-1　☎0266-28-7454
■マイコンランド上田：〒386　長野県上田市中央西1-15-28　☎0268-24-3515
■パソコンショップマエハラ：〒373　群馬県太田市本町21-3　☎0276-25-3410
■コナン販売宇都宮店：〒321　宇都宮市宿郷326　☎0286-32-8960
■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■㈱スタンバイ東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-258-8955
■㈱キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26　☎03-448-0832
■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455
■㈱東急百貨店本店コンピューターショップ：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-24-1　☎03-477-3343
■㈱パシフィックコンピューターバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F　☎03-797-1221
■ノジマ電気：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0427-53-1422
■㈱ＯＡシステムプラザ横浜店：〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F　☎045-314-6634
■マイコンショップアイザワ：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■マイコン・スクウエア・アライ：〒254　神奈川県平塚市紅谷町17-2　☎0463-23-8484
■㈱ウェーブ・アイ：〒251　神奈川県藤沢市湘南台1-10-1　☎0466-43-1775
■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
■マイコンテック名古屋：〒460　愛知県名古屋市中区人須4-11-5 杏林殖産ビル2F　☎052-261-2536
■マイコンハウス・ダイナ：〒460　愛知県名古屋市中区人須3-31-28 山惣ビル1F　☎052-261-7830
■ＯＡシステムプラザ名古屋店：〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル　☎052-332-5233
■栄電社テクノ名古屋：〒450　愛知県名古屋市中区林名駅4-22-21　☎052-581-1241
■フューチャーイン豊橋：〒440　愛知県豊橋市北島2-10　☎0532-52-3611
■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F　☎0564-23-4960
■岐阜マイコンセンター：〒500　岐阜県岐阜市鹿島町8-43 錦声ビル2F　☎0582-51-6338
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■システムハウスラム：〒513　三重県鈴鹿市神戸1-10-1　☎0593-82-0857
■㈱アイ・ツー：〒542　大阪市南区難波千日前15-18　☎06-632-0012
■ソフトランド：〒556　大阪市浪速区日本橋5-12-9　☎06-649-7177
■テクナート：〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641
■ユーバース京都店：〒600　京都市下京区烏丸通仏光寺下ル大政所町673 峯ビル5F　☎075-341-1444
■㈱ユーバース神戸店：〒650　兵庫県神戸市中央区元町高架通2-196（モトコー3番街）　☎078-371-1030
■益田パソコンランド：〒698　島根県益田市駅前町29-5　☎0856-22-0396
■ベストマイコン岡山：〒700　岡山県岡山市中山下1-10-20 ジョリービル3F　☎0862-23-7107
■野田屋電気：〒760　香川県高松市丸亀町1-3　☎0878-51-4545
■ＩＣランドコバヤシ：〒771-02　徳島県板野郡松茂町笹木野字八北開拓437-3　☎0886-99-4080
■メルバ高知：〒780　高知市北川添45-3　☎0888-83-1612
■ＯＡシステムプラザ福岡店：〒810　福岡市中央区大名2-12-12 赤坂産業ビル2F　☎092-714-0030
■㈲コンピュータ沖縄：〒904　沖縄県沖縄市照屋1-5-13　☎0989-38-6458

# 映り(うつ)こみやチラツキを防(ふせ)ぎ、目(め)にもやさしい特殊(ノングレア)フィルター!!

## CRTフィルター101

半額

7日間無料使用OK! 効果なければ返品自由!!




### ■映りこみやチラツキを防止

反射のため、画面の中に自分の顔や室内の周りの光景が映りこんで、画面が見ずらくなる場合があります。この現象と、画面のチラツキを防止する事により、目の疲れをやわらげます。

### ■有害な紫外線をカット

目に有害な紫外線を画面から約100%カットし、紫外線障害から目を守ります。

### ■コントラストのある鮮明画像

可視光線を約40%吸収し、コントラストのある鮮やかな画像が得られます。

### ■取り付けも簡単

取り付けは、マジックテープによる着脱式ですから、簡単。必要に応じて着脱出来ます。

### ★あなたのディスプレイがノングレアタイプに大変身!!

CRTフィルター101は、フィルター表面を特殊加工(ノングレア加工)しています。最近の高額のディスプレイには、表面をノングレア加工した商品がありますが、このフィルターをつけるだけで、今お使いのディスプレイがそのまま同じ機能を持つことになりお得です。

| | サイズ(mm) | 定価 | 特別価格 |
|---|---|---|---|
| 14・15型 | 262×330 | 9,800円 ⇨ | 4,900円 |

送料500円は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から7日以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

CRTフィルター101 14・15型用を申し込みます。
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

40円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15 ㈱サンクレストJPM係

電話で

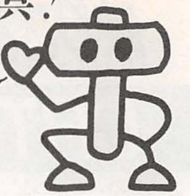
東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
㈱サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

| | | |
|---|---|---|
| 東京 | 平日 | 午前10時〜午後6時 |
| | 日・祭日 | 午前10時〜午後6時 |
| 大阪 | 平日 | 午前9時〜午後7時 |
| | 日・祭日 | 午前9時〜午後6時 |

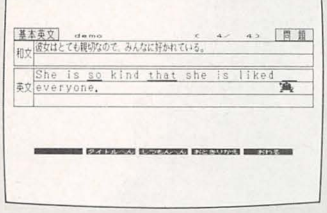
自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

# 漢字大工さん




大工さんシリーズで自分の覚えたいことがらを教科書や参考書から登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができあがります。

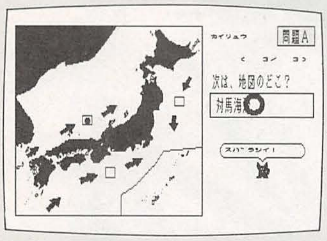
## 英語大工さん



パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

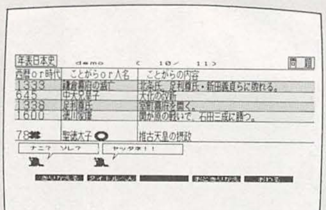
## 地理大工さん



地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは地図の位置から地名などを答える方式、地名などから位置を答える方式の2つ。

学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし

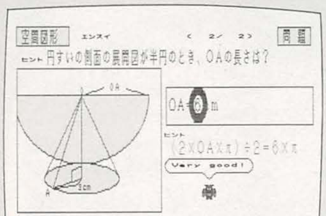
## 歴史大工さん



史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

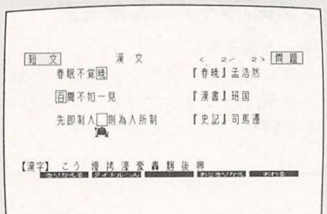
## 数学大工さん 図形編



図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

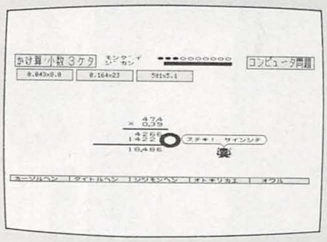
## 国語大工さん



教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースで覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。

学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文⑤俳句

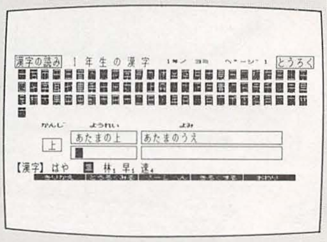
## 計算力をどんどんつける 計算大工さん



小1から小6までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは1ケタ～5ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算

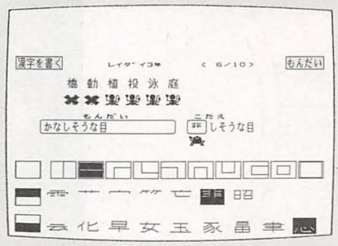
## 漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編



まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。1年～6年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースには基本データが入っている。ワープロの漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。

学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

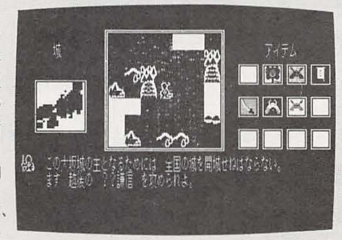
## 漢字がつくれる 漢字大工さん 書き方編



部首エディターをつかって、へん・つくりなどの部首を自分で登録できる。その部首を組み合わせて好きな漢字がつくれ、その文字を問題として登録することができる。ほかに1年～6年の学年別コース、書きあやまりやすい漢字のコースがある。

学習コース：①漢字を書く②漢字をえらぶ③書きあやまりやすい漢字

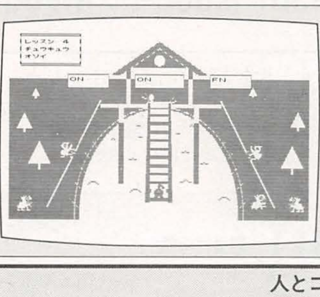
## 勉強法 新発見 ゲーム大工さん



あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生れたのがこのゲーム大工さんです。創る楽しさ、完成の喜び、未知なる能力の発見や驚きを体験されることでしょう。

機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録（問題文、情報文、タイトル、作者名）④ゲームディスク作成

## マザーダック タイピング



ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したりデータフロッピーのコピーもできる。

学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース

システム版 大工さんシリーズにはやさしい日本語入力機能が組み込まれていますが、システム版では①ユーザー辞書②ローマ字入力の機能が追加され、③2ドライブ方式が採用されています。

カタログ ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名・お持ちの機種・電話・職業をご記入ください）

購入申込 ハガキまたは電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店＝秋葉原：CVA、ヤマギワ、Bit-INN東京、池袋：西武デパート、ニック、渋谷：J＆P、銀座：マイコンベース銀座、町田：J＆P、大阪日本橋：J＆Pテクノランド、J＆Pメディアランド

♠PC98デモFD有¥1,000（要切手or現金）

♦お試しいただけます→（秋葉原）NEC C＆Cセンター （大阪）NEC Bit-INN OSAKA

S：システム版 ○：標準版 開：開発中

| 対象 | 中学生・高校生向 | | | | | | 小学生向 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 教科／機種 | 英語大工さん | 地理大工さん | 歴史大工さん | 国語大工さん | 数学大工さん 図形編 | 数学大工さん グラフ編 | 計算大工さん | 漢字大工さん 読み方編 | 漢字大工さん 書き方編 | マザーダックタイピング | ゲーム大工さん |
| PC88シリーズ | S | S | S | S | S | 開 | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ |
| PC98シリーズ | S | S | S | S | S | 開 | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ |
| FM77AV | ○ | | | | | | ⊙ | ⊙ | 開 | ⊙ | 開 |
| 構成 | FD2枚（○は1枚）＋マニュアル | | | | | | | | | | |
| 定価 | S 8000円 ⊙8000円 ○5000円 | | | | | | | | | | |

※PC98向はPC286対応 ※送料1点240円、2点以上無料

人とコンピュータを考える ヒューマンソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

# アイ・ツー中古買売システム

## 全国ネットワークでスタート！

パソコン　ワープロ　ファミコン　ソフト　AV機器

### どこよりも高く買いとり、どこよりも安く売ります！

もし、アイ・ツーより高く買い取る所があれば教えてください！きっとご期待にお答えするでしょう！

## ★★今が換えどき、アイ・ツー冬の買い換え大作戦★★

| 今持っている機種 ＼ 今欲しい機種 | PC9801RX2 | PC9801RA2 | PC9801VM11 | PC8801FE | PC8801MA2 | CZ601C X68000ACE |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 買い換え差額 | 買い換え差額 | 買い換え差額 | 買い換え差額 | 買い換え差額 | 買い換え差額 |
| PC9801VX21 | ¥ 80,000 | ¥140,000 | ¥ 40,000 | おつり10万円 | おつり7万円 | ¥ 20,000 |
| PC9801VX2 | ¥120,000 | ¥180,000 | ¥ 70,000 | おつり6万円 | おつり3万円 | ¥ 50,000 |
| PC9801VM21 | ¥130,000 | ¥190,000 | ¥ 80,000 | おつり7万円 | おつり4万円 | ¥ 60,000 |
| PC9801VM2 | ¥175,000 | ¥240,000 | ¥130,000 | おつり3万円 | ¥ 5,000 | ¥110,000 |
| PC9801UX21 | ¥150,000 | ¥220,000 | ¥120,000 | おつり3万円 | ¥ 5,000 | ¥110,000 |
| PC-9801UV21 | ¥170,000 | ¥235,000 | ¥130,000 | おつり2万円 | ¥ 15,000 | ¥120,000 |
| PC-9801UV2 | ¥180,000 | ¥260,000 | ¥150,000 | ¥0 | ¥ 35,000 | ¥135,000 |
| PC-8801MA | ¥210,000 | ¥270,000 | ¥160,000 | ¥ 20,000 | ¥ 45,000 | ¥140,000 |
| PC-8801FA | ¥230,000 | ¥285,000 | ¥170,000 | ¥ 30,000 | ¥ 60,000 | ¥160,000 |
| PC-8801MH | ¥230,000 | ¥290,000 | ¥175,000 | ¥ 30,000 | ¥ 60,000 | ¥160,000 |
| PC-8801FH | ¥240,000 | ¥300,000 | ¥180,000 | ¥ 35,000 | ¥ 65,000 | ¥170,000 |
| FM77AV40EX | ¥260,000 | ¥325,000 | ¥200,000 | ¥ 60,000 | ¥ 90,000 | ¥190,000 |
| X1 turbo ZⅡ | ¥260,000 | ¥320,000 | ¥200,000 | ¥ 55,000 | ¥ 85,000 | ¥185,000 |
| X68000 CZ600C | ¥140,000 | ¥200,000 | ¥ 90,000 | おつり5万円 | おつり2万円 | ¥ 70,000 |

商品の下取り価格は、変わることがありますので、予めお確かめください。この価格は完備状態のものです。

※おつりのお支払いは銀行振込又は、店頭払いの、いずれかになります。

## 新春スペシャル プラス

1989年 1月〜2月の期間中にハードを買取りさせていただく方には、当社買取り価格に**さらにプラス5,000円**のスペシャル価格での買取り！どしどしおもち寄り下さい。

買取り価格が30,000円以上のもの対象

●中古パソコンソフト叩き売りセール　好評続行中!!

東京・名古屋・大阪の各店では中古ビジネス・ゲームソフトが激安販売！
新一太郎・ロータス123・マルチプラン等、最新ソフトもあります。

●CD・LD・パソコンソフト買います。

CD・LD・パソコンソフトを高価買い取りしています。
最寄りの店へ、お気軽にお持ち寄りください。
通信売買OK！

★ビデオデッキ・レーザーディスクプレーヤー、CDプレーヤー等も取り扱っています!!

**毎月12日はI2デーです。** この日は、中古パソコンソフトが2割引となります。（バーゲン品を除く）お見逃がしなく！

### ★ファミコン・ユーザーの必携ツール★

日本製 最高級品 1Pケース入

- ●生ディスク１枚 ——— ¥ 300
- ●生ディスク10枚 ——— ¥2,700
- ●生ディスク20枚 ——— ¥5,200
- ●ディスクライターで書きかえられるディスク 1枚¥880

送料は20枚まで¥500
沖縄 ¥1,500
100枚以上は別途
——ご相談に応じます。

■お求め方法　有名パソコンショップ、ファミコンショップで、お求め下さい　なお、直接本社にお求めの方は当社まで現金書留でお申し込み下さい
（送料は当社負担ですが、生ディスクのみの方は、お客様負担です）

大好評発売記念　1989年1月末日まで

セット特別価格

- ●創世機＋ジンゴロー………… ¥25,000
- ●創世機＋トンカチエディター… ¥26,000
- ●創世機＋子育てゴッコ………… ¥25,000

「トンカチ」「子育て」の代理店募集中！
くわしくは、お電話下さい。

この価格は 1月1日現在のものです。もっと安くなっている物もあります。
又パソコン・ソフト・モデム全般全て扱っております。
ぜひ、お問い合せ下さい。

| 通販窓口 | | |
|---|---|---|
| 大阪☎ | 06- | 632−0012<br>649−7881<br>649−0810 |
| 名古屋☎ | 052- | 263−1198<br>263−1225 |
| 東京☎ | 03- | 258−1198<br>258−3053 |

年中無休

Information & Interface

株式会社アイ・ツー

大阪店／〒542 大阪市南区難波千日前15－18 ☎06-632-0012(代)
名古屋店／〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-263-1198(代)
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198(代)

限・定・激・安

■早い者勝ち売り切れ御免
■NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。すべて新品、メーカー保証付！

# 40%～20%off 新品ソフト販売コーナー

## 超特価人気ビジネスソフト

(ワープロ) **新一太郎** Ver.3 98 (5"2HD版) 定価¥58,000
(まもなくバージョンアップ 今なら無料バージョンアップ券付) **¥37,800**

| ソフト | 機種 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| P1 EXE | 98 | 定価¥48,000 | ¥36,000 |
| NINJA Ⅲ | 98 | 定価¥39,800 | ¥27,800 |
| SHOGUN Ⅱ | 88 | 定価¥34,800 | ¥24,300 |
| RYDEEN | 98 | 定価¥49,800 | ¥34,800 |
| P1 | 88 | 定価¥40,000 | ¥25,800 |

言図 (GENZ) (98シリーズ)
- フロントエンド プロセッサ無し 定価¥25,000 ¥17,500
- VJE-Σ搭載型 FIXER3 搭載型 定価¥28,000 ¥19,600

30%off

| ソフト | 機種 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| NEC MS.DOS ver3.3 | 98 | 定価¥18,000 | ¥14,400 |
| ロータス1・2・3 | 98 | 定価¥98,000 | ¥62,800 |
| うらしま太郎 | 98 | 定価¥ 9,800 | ¥ 7,350 |
| QUEEN Ⅲ | 98 | 定価¥58,000 | ¥42,800 |
| TOP給与計算エキスパートBシステム | | 定価¥198,000 | ¥118,800 |
| TOP財務会計エキスパートBシステム | | 定価¥148,000 | ¥ 88,800 |
| TOP財務会計エキスパートCシステム | | 定価¥198,000 | ¥118,800 |
| TOP仕入管理エキスパート | | 定価¥120,000 | ¥ 72,000 |
| TOP販売管理エキスパートBシステム | | 定価¥148,000 | ¥ 88,800 |

### ワープロソフト
- PC-9801 ロータス4word 定価¥25,000 ¥18,800
- MSX-Write2 定価¥24,800 ¥19,800

### スプレットシート
- PC-9801 マルチプラン 定価¥68,000 ¥49,800
- PC-9801 マルチプラン実務フォーム集 定価¥29,800 ¥22,800
- PC-9801 ロータス1,23実務フォーム集 定価¥29,800 ¥22,800
- MSX MSX-PLAN 定価¥9,800 ¥8,280

### データベース
- PC-9801 d-BASEⅢ plus V1.0J 定価¥268,000 ¥198,000
- PC-9801 informix-SQL 定価¥268,000 ¥214,000
- 知子の情報98用 定価¥28,000 ¥22,400
- ですく・とっぷ98用 定価¥19,800 ¥14,800

- PC-9801 創文α 定価¥62,000 ¥49,000
- PC-9801 Let's アイリス 定価¥38,000 ¥28,900
- PC-9801 隼 データエクスプレス V3.0 定価¥39,800 ¥29,800
- PC-9801 The CARD2 定価¥40,000 ¥27,800
- PC-8801 88CARD 定価¥28,000 ¥21,000

### グラフィック CAD
- PC-9801 CANDY3 定価¥50,000 ¥40,000
- PC-9801 まっぷっぷ 定価¥12,800 ¥10,000
- PC-9801 Grape Ⅱ 定価¥45,000 ¥32,800
- MSX2 ピクセル3 定価¥6,800 ¥5,480
- シルエット98用 定価¥38,000 ¥29,000
- Duet98用 定価¥88,000 ¥69,800

### 通信
- PC-9801 まいと～く 定価¥28,000 ¥22,400

- PC-9801 JETターミナル 定価¥9,800 ¥7,800
- PC-8801 88term 定価¥12,800 ¥9,800

### 株価分析ソフト
- PC-9801 ビッグなかふぬしワイド 定価¥220,000 ¥168,000
- PC-9801 株価分析 名人 定価¥240,000 TELにて
- PC-98LT リッチなかふぬしライト 定価¥98,000 ¥73,800
- PC-8801 リッチなかふぬしワイド 定価¥140,000 ¥108,000
- Z-ChartⅢ 定価¥98,000 ¥74,000

### 業務ソフト
- PC-9801 二代目大番頭(文節変換) 定価¥200,000 ¥148,000
- PC-9801 大福帳(文節変換) 定価¥78,000 ¥58,000
- PC-9801 PCA 商魂Ⅲ 定価¥120,000 ¥90,000
- PC-9801 PCA 商管Ⅲ 定価¥120,000 ¥90,000
- PC-9801 Theパソコン会計(個人編)システムB 定価¥128,000 ¥99,800

- PC-9801 PCA Theパソコン会計(企業編)システムC 定価¥198,000 ¥148,000
- PC-9801 青色申告 弥生 定価¥80,000 ¥59,000

### その他
- PC-9801 らくらく家計簿とまと 定価¥9,800 ¥7,840
- MSX-DOS2 定価¥34,800 ¥27,800
- エプソンMS・DOM286用 定価¥18,000 ¥14,900
- NECMS・DOS78用 定価¥18,000 ¥15,800
- ミュージくん98用 (新バージョン) 定価¥99,800 ¥83,800

### 顧客管理
- PC-9801 筆ぐるめフリースタイル 筆文字 定価¥86,000 ¥59,800
- PC-8801 住所専科88 定価¥28,000 ¥22,400

### 言語ソフト
- TRBO-C 98(MSA版) 定価¥19,500 ¥15,000

## 超特価人気ゲームソフト

表記以外のソフトも販売いたしております。各ソフトメーカーにより、また対応機種により、割引率が違いますので、メーカー名・対応機種を御指定の上、お問い合せ下さい。

新作ぞくぞく入荷!! 買うならアイ・ツー!!

| ソフト | 機種 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 大海令 | 98 | 定価¥12,800 | ¥9,600 |
| スナッチャー | 88 / MSX2 | 定価¥ 8,800 / 定価¥ 9,800 | ¥7,040 / ¥7,840 |
| ラストハルマゲドン | 98・88・X1 MSX2 | 定価¥ 7,800 | ¥6,240 |
| ソーサリアンシナリオvol3 ピラミッドソーサリアン | 98・88・X1・88VA | 定価¥ 3,800 | ¥3,040 |
| 信長の野望戦国群雄伝 | 88 | 定価¥ 9,800 | ¥7,350 |
| 水滸伝 | 88 | 定価¥ 9,800 | ¥7,350 |
| めぞん一刻完結編スペシャル | X68000 | 定価¥ 9,800 | ¥7,350 |
| デス・ブリンガー | 98 | 定価¥ 9,800 | ¥7,840 |
| マイト&マジックブックⅡ | 98・88 | 定価¥ 9,800 | ¥7,840 |
| きまぐれオレンジロード | 98・88・MSX2 | 定価¥ 7,800 | ¥5,850 |
| 孔雀王 | MSX2 | 定価¥ 5,800 | ¥5,440 |
| サイ・オ・ブレード | 98・88・MSX2 | 定価¥ 8,800 | ¥7,040 |
| アドヴァンスト・ファンタジアン | 88 | 定価¥ 7,800 | ¥6,240 |
| エグザイルⅡ | 88・98・MSX2 | 定価¥ 8,800 | ¥7,040 |
| R タイプ | MSX・MSX2 | 定価¥ 7,300 | ¥5,840 |

### 新作ゲームソフトコーナー

発売日等、各メーカーへご確認の上ご注文下さい

| ソフト | 機種 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 時空の花嫁 | 88 | 定価¥7,800 | ¥6,240 |
| ミッド・ガルツ | 前編88・98・MSX2 後編X68000 | 定価¥9,800 | ¥7,840 |
| ゴーファーの野望・エピソードⅡ | MSX | | 未定 |
| Super大戦略68K | X68000 | 定価¥8,800 | ¥7,040 |
| バーニングポイント | 88 | 定価¥8,600 | ¥6,880 |
| トリトーン2 | 98・X1・X68000 | 定価¥9,800 | ¥7,840 |

### お買い得!! ソフトコーナー

在庫かぎり! Telにて確認を!

| ソフト | 機種 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| アークス | X1 5"2D | 定価¥9,800 | ¥6,860 |
| ソーサリアンシステムパック | 98 3.5"2DD | 定価¥5,800 | ¥4,600 |
| YAKSA | FM77AV | 定価¥7,800 | ¥5,460 |
| アルギースの翼 | X1 5"2D 98 5"2DD | 定価¥7,800 | ¥5,960 |
| ファンタジーⅢ | X1-G | 定価¥9,800 | ¥7,180 |
| めぞん一刻完結編 | 98 3.5"2DD | 定価¥7,800 | ¥5,460 |

※ただ今お買い得コーナーのソフトを申し込んでくれたお客様、先着5名様にステキなおまけ付!!

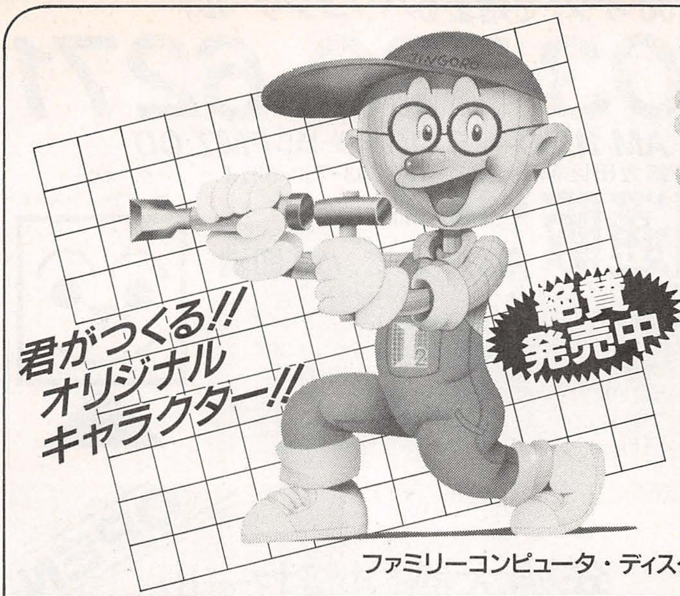
12月25日現在

キリトリセン

| | ソフト名 | 機種 | メディア | 金額 |
|---|---|---|---|---|
| ① | | | | |
| ② | | | | |
| ③ | | | | |
| ④ | | | | |
| | 送料 | | | |
| | 合計金額 | | | |

住所 〒　　氏名　　☎(　　)　-　　雑誌名　　月号

■ソフトの通信販売を御希望の方は、送料は別途になっておりますので送料を確認の上、銀行振込か、現金書留にて御送金下さい。銀行振込にて御注文の場合は、電話かFAXにて、氏名、住所、電話番号、注文品をお知らせ下さい。現金書留にて御注文の場合は左記の用紙に注文品を御記入の上、切り取って同封して送って下さい。商品によっては時間のかかるもの、又未発売のものは、メーカーの都合により発売日ののびることもあります。ご注文、ご入金後、万一キャンセルされますと手数料として定価の一割を頂き、御返金送料はお客様ご負担となります。以上ご了承下さい。(未発売ソフトも同様)
※料金はおつりのない様お願いします。
なお、おつりがある場合ご返金出来ませんので、あらかじめご了承願います。




キャラクターエディター

# ジンゴロー

あきてしまってホコリをかぶっているディスクゲームはありませんか?
そんなゲームでも**ジンゴロー**を使ってキャラクターを改造すれば、まったく違った感覚でゲームを楽しむことが可能です。
もちろんゲームどうしのキャラクター交換なんてアサメシマエ！
たとえばマリオの敵キャラをゼルダの主人公キャラに交換するなんてことも OK！ また自分で作ったキャラクターもディスクに保存できるので、お絵かきツールとしても使えます。
操作はいとも簡単。画面にお絵書き板が出てくるので、コントローラーを使って絵を書いたり、色を塗るだけです。プログラミングの知識なんて必要ナシ!!
誰にでもできます。

ファミリーコンピュータ・ディスクシステム用

**定価 ¥6,800**

# 君のファミコンをグレードアップ!!



たとえば
①ROMカセット　DISKの切換えがワンタッチで可能。ROMカセットを入れたままディスクも使用できるので、ツインファミコン以上の操作性が魅力。
②256K＋64K(bit)のエミュレート機能があるので、ROMカセット←→ディスクの変換が可能。
ディスク(QD)になればトンカチエディターで改造もできる。
③拡張コネクターがあり、オプションのインターフェーイスによる拡張が可能(PC-8801、PC-9801等のパソコンに接続できる。)
④64KのRAMを持っていて、ソフトの開発のために独自のフリーエリアを追加している。
⑤RAM増設がオプションで可能。(ソフトコントロールで各種のエミュレーションができる。)
今後も続々と創世機で動くソフトウェアや、周辺機器を開発していきますので御期待下さい。

※創世機はファミコンに一切改造を加えず、簡単に取り付けることができます。

**新発売**

ファミリーコンピュータ開発ツール
## 創世機 ファミー

本体価格＋(添付ソフト1枚)＝¥19,800

1月末迄に御購入の方にもれなく、オリジナルテレホンカード進呈！

# トンカチエディター



「トンカチニュース」第3弾・第4弾 発売中

- ■ディスク版
- ■ファミリーコンピュータ ディスクシステム用
- ■豪華マニュアル付
  - ファミリーコンピュータの詳しい解説
  - ゲームの改造法イロイロ
  - 6502機械語初心者講座

**定価 ¥7,800**

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

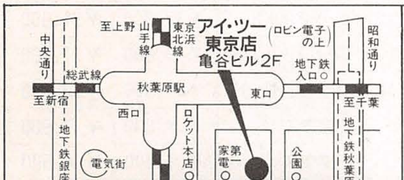
| 通販窓口 | | |
|---|---|---|
| 大阪☎ | 06- | 632-0012<br>649-7881<br>649-0810 |
| 名古屋☎ | 052- | 263-1198<br>263-1225 |
| 東京☎ | 03- | 258-1198<br>258-3053 |

年中無休

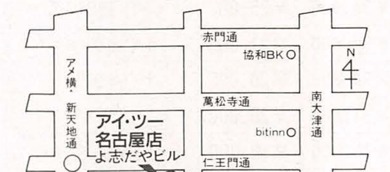
Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

| | | |
|---|---|---|
| 大阪店 | 〒542 大阪市南区難波千日前15－18 | ☎06-632-0012(代) |
| 名古屋店 | 〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル | ☎052-263-1198(代) |
| 東京店 | 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F | ☎03-258-1198(代) |

銀行振込にて御注文の場合、まずお電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・注文品をお知らせ下さい。
三和銀行
難波支店　普通613538
FAX　大阪店　06-641-2535
名古屋店　052-251-0098
東京店　03-258-3868




■営業時間 AM10:00～PM7:30




■営業時間 AM10:00～PM7:00




■営業時間 AM11:00～PM8:00

パソコンプラザ

# OCT オクト

'88 オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日PM7:00

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273

案内図




店頭セール実施中

## 全国通販 ●年中無休

電話一本で、ハイ即納

オクト セレクテッドシステム

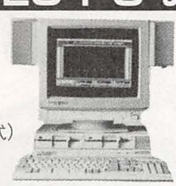
OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回～60回)頭金ナシOK！
- ▶冬のボーナス一括払いOK.!! ボーナス2回払いOK.!!
- ▶配達日の指定OK！(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由！ オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

'88 オクトで始まるパソコンワールド。 ウィンター セール開催中!!

# OCT-1 年始大感謝祭セール OPEN

## NEC PC-88フェア！ これでカンペキ。組合せ自由.!! (送料¥2,000)



**PC-8801FE**
- ●PC-8801FE
- ●CU-14BD
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

NEW

定価合計¥193,800
特価¥129,000

**PC-8801MA2**
- ●PC-8801MA2
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

NEW

定価合計 ¥232,800
特価¥157,000



**PC-88VA2**
- ●PC-88VA2
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥362,800
特価¥249,000

**PC-88VA3**
- ●PC-88VA3
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥463,800
特価¥318,000

**SHARP CU-14BD**

推奨品



2モードオートスキャン
65536色表示
アナログ専用
4050文字
88シリーズに最適.!!
定価¥64,800

**★上記セットでディスプレイ変更の場合**

- ●PC-KD854……… ¥13,000
- ●PC-KD863S…… ¥42,000
- ●PC-TV453N…… ¥57,000
- ●トムソン4475N…… ¥ 2,000
- ●PC-TV353……… ¥38,000
- ●CU-14CD………… ¥17,000
- ●PC-KD863G…… ¥58,000
- ●PC-KD854N…… ¥20,000

を、加算して下さい。

**88とセットで！限定ディスプレイ**
SHARP CZ-880D(GY)
定価¥109,800
推奨品



- ●TVチューナー内蔵
- ●2モードオートスキャン
- ●ビデオアートボード対応
- ●アナログ/デジタル
- ●4050文字、0.31mmドット

※88セットでディスプレイ変更の場合+¥25,000

## PC-88シリーズ用 プリンター コーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付)(送料無料.!!)

**NEC PC-PR101TL2**



- ●24ドット熱転写 漢字プリンター
- ●普通紙、OHPシート ハガキ印字OK

(定価¥83,800) 特価¥55,000

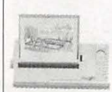
**EPSON AP-550PC** NEW



- ●24ドット熱転写 漢字プリンター
- ●連続用紙の使用もOK!(トラクタ別売)
- ●ハガキ～B4縦まで 印字OK.!!

定価¥ 69.800 特価¥49,800

**STAR TR-24CL**



- ●24ドット熱転写 漢字プリンター
- ●7色カラー印字
- ●コピー用紙、ハガキにも印字OK！

(定価¥69,800) 特価¥33,000

- ◉BROTHER M-1024II (定価¥99,800) ……………特価¥45,000
- ◉BROTHER M-1224P/X (定価¥79,800) NEW ……特価¥53,000
- ◉EPSON AP-800PC (定価¥99,800) ……………特価¥75,000
- ◉STAR AR-2410 (定価¥114,000) (ガットシートフィーダ付)…特価¥59,000

## アプリケーションソフト (送料¥500)

| ソフト名 | 内容 | メディア | 定価 | 特価 |
|---|---|---|---|---|
| PI | ワープロ グラフィック | 5D/5HD | ¥40,000 | ¥28,000 |
| SHOGUN 2 | ワープロ グラフィック | 5D/5HD | ¥34,800 | ¥25,000 |
| ユーカラart88 | ワープロ グラフィック | 5D/5HD | ¥30,000 | ¥21,000 |
| スーパー春望 クリエイティブ | ワープロ グラフィック | 5D | ¥34,800 | ¥26,000 |
| スーパー春望 クリエイティブII | ワープロ グラフィック | 5HD | ¥37,800 | ¥28,000 |
| Kid 88 | グラフィック | 5D | ¥25,000 | ¥19,000 |
| Kid VA | グラフィック | 5HD | ¥28,000 | ¥21,000 |
| PI TERM | 通信 | 5D/5HD | ¥12,800 | ¥ 9,900 |

## 周辺機器 (送料¥500)

| 商品名(型番) | 内容 | 定価 | 特価 |
|---|---|---|---|
| PC-8801-11 | サウンドボード(MA/FA) | ¥19,800 | ¥15,900 |
| PC-8801-23 | サウンドボードII(MKII) | ¥39,800 | ¥31,900 |
| PC-8801-24 | サウンドボードII(FH/MH) | ¥39,800 | ¥31,900 |
| PC-8801-17 | ビデオアートボード | ¥49,800 | ¥39,900 |
| PC-8872 | マウス | ¥ 9,800 | ¥ 7,900 |
| TN-MOUSE88 | マウス | ¥ 7,800 | ¥ 4,500 |
| OMRON MD-1200AII | モデム | ¥24,800 | ¥18,000 |
| XE-1 PRO | ジョイスティック | ¥ 9,500 | ¥ 8,000 |

**ゲームソフトALL 23% off セットでどうぞ！ 安いゾー**

※掲載の価格は10/20現在ですので、まずはお電話にてご確認下さい。

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

# 厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

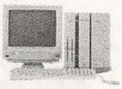
広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

'88オクトで始まるパソコンワールド。ウィンターセール開催中!!

## SHARP ～よりどりみどり! キミはどれを選ぶ?（送料無料）

※X68000セットお買い上げの方には、ドラゴンスピリット（￥8,800）をプレゼント!!

### X68000ACE



- CZ-601C
- CZ-601D
- CZ-6ST I
- MD-2HD

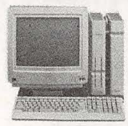
定価合計￥439,600

①CZ-601C＋CZ-601D＋MD-2HD（10枚） 定価合計￥464,800

②CZ-601C＋CZ-603D＋MD-2HD（10枚） 定価合計￥404,600

③CZ-601C＋CU-21CD＋MD-2HD（10枚） 定価合計￥459,600

### X68000ACE-HD



- CZ-611C
- CZ-601D
- MD-2HD（10枚）

定価合計 ￥519,600

①CZ-611C＋CZ-611D＋MD-2HD（10枚） 定価合計￥544,800

②CZ-611C＋CZ-603D＋MD-2HD（10枚） 定価合計￥484,600

③CZ-611C＋CU-21CD＋MD-2HD（10枚） 定価合計￥537,800

## プリンター（用紙付）（送料無料）

**SHARP CZ-8PC3**
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
（定価￥65,800）㊙大特価!!

**SHARP CZ-8PK9**
24ピン漢字ドットプリンター
（定価￥89,800）特価

## X68000用ソフト/周辺機器（送料￥500）

| 型名 | 商品 | 定価 | 特価 |
|---|---|---|---|
| Z's STAFF PRO68K | グラフィック | ￥58,000 | ￥41,800 |
| KAMIKAZE | データベース | ￥68,000 | ￥47,000 |
| EW | ワープロ | ￥38,000 | ￥29,300 |
| C-TRACE68 | グラフィック | ￥68,000 | ￥51,000 |
| C-COMPILER PRO68 | C言語 | ￥39,800 | ￥31,000 |
| SAMPLING PRO68K | ミュージックソフト | ￥17,800 | ￥13,800 |

## X-1ターボII/X-1TWIN用ソフト/周辺機器

| 型名 | 商品 | 定価 | 特価 |
|---|---|---|---|
| SAMURAI | ワープロ | ￥19,800 | ￥14,800 |
| スーパー春望クリエイティブ | ワープロ 5Dグラフィック | ￥34,800 | ￥26,000 |
| スーパー春望クリエイティブII | ワープロ 5HDグラフィック | ￥37,800 | ￥28,000 |
| SHOGUN 2 | ワープロ 5HDグラフィック | ￥34,800 | ￥25,000 |
| CZ-8BV2 | カラーイメージボード | ￥39,800 | ￥31,800 |
| CZ-8BS I | FM音源 | ￥23,800 | ￥19,000 |

## SHARP（送料無料!!）

### NEW X-1ターボIII



- CZ-888C（BK） ￥169,800
- CZ-860D（BK） ￥99,800
- MD-2HD（10枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

大特価!! TEL下さい。

### X-1G 限定



- CZ-822CB
- CZ-820DB
- MD-2D（10枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥197,800

特価￥79,800

## 富士通（送料無料）

### NEW FM-77AV40SX



- FM-77AV40SX ￥178,000
- FMTV-155 ￥138,000
- MF-2DD（5枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

大特価!! TEL下さい。

## ソフト/周辺機器

**EPSON AP-500**
（定価￥72,800）特価￥46,000

**STAR TR-24CLF**
（定価￥69,800）特価￥34,000

| 商品 | 定価 | 特価 |
|---|---|---|
| SAMURAI | ￥19,800 | ￥14,400 |
| いろどり | ￥25,000 | ￥19,300 |
| FMグラフィック・エディタII | ￥20,000 | ￥15,400 |

## NEC PC-98 & EPSON PC-286シリーズ特選セット（送料￥2,000）

### NEC PC-9801RX-2

NEW



- PC-9801RX-2
- トムソン4475N
- MD-2HD（10枚）
- マウス＋ゲーム

￥335,000

### EPSON PC-286VE-STD

NEW



- PC-286VE-STD
- トムソン4475N
- MD-2HD（10枚）
- マウス＋ゲーム
- 推奨 MS-DOS

限定 ￥255,000

● PC-9801UV11＋トムソン4475N＋MF-2HD（5枚）＋マウス
￥238,000
※トムソン4475N 0.31mmドットピッチ、チルト台付

● PC-9801UX21＋トムソン4475N＋MF-2HD（5枚）＋マウス
限定 特価￥290,000

● PC-286X-STD＋トムソン4475N＋MD-2HD（10枚）＋マウス＋ゲーム
NEW 限定 特価￥365,000

### ★ディスプレイ変更の場合

- CU-14CD……＋￥13,000
- PC-TV353……＋￥35,000
- PC-TV453N……＋￥53,000
- PC-KD854N……＋￥18,000
- PC-KD854……＋￥9,000
- PC-286CD2……＋￥20,000

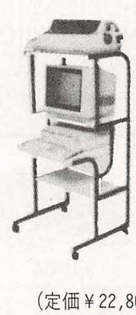
加算してください。

### オクト推奨プリンター

- STAR AR-2415……特価￥65,000
- NEC NM-9950II……特価￥119,000
- EPSON VP-1000PC……特価￥98,000

## パソコンラック

### H-7



- キミだけのパソコンスペースを作っちゃおう。置き方、自由自在。

1245（H）×614（D）×600（W）m/m

（定価￥22,800）送料無料

特価￥12,000

# 店頭ゲームソフトオール23%off! ビジネスソフト20%より特価中

## ★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

**現金一括払い**
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

**クレジット**
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

**振込先**
三菱銀行 蒲田支店 ㊟No.0278691
東京都民銀行 蒲田支店 ㊟No.0320955
株式会社 億人（オクト）

※掲載の価格は10/20現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。
※店頭でお買上げの方、粗品をサービスさせていただきます。ぜひご来店ください。

お問合せ
ご注文は ☎03-785-7855 受付時間 AM11:00▶PM7:00
日曜定休(祭日営業) FAX:03-781-7055

安心と信頼で奉仕するSeiwaのパソコンライフシステムをご利用下さい!!

# 特選パソコンDESK(送料無料、1万円以下の商品は送料1,000円)

注番B-1



特価¥9800
600(幅)×600(奥)×670(高)mm パソコン&ワープロ両用タイプ(オーバートウブテーブ別売¥7000)

注番B-2



Ⓐ特価¥15800
Ⓑ特価¥19800
マウステーブル付
650(幅)×700(奥)×1260(高)mm
中間棚板4段階調節可能

注番B-3



特価¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100・165・395の3段階に調節可能 コンセント2個付

注番B-4



特価¥30800
1100(幅)×780(奥)
850～1200(高)
上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能
キャスター付

注番B-5



特価¥39800
引き出しユニット付
1200(幅)×700(奥)
1215～1315(高)mm
キャスター付

注番B-6



Ⓐ 特価¥9,800
Ⓑ 特価¥13,800
(ヒジカケ付)

注番B-7



特価¥17500
624(幅)×400(奥)×660(高)mm
キーボードテーブルはスライド式でハンドレスト付

# 新作ゲームSOFT(送料1本280円2本以上500円)

| ソフト名 | 割引価格 | メディア |
|---|---|---|
| ア行 | | |
| あかんベドラゴン | ¥6,120 | MSX2D |
| 麻生澪のセクシーパズル | ¥7,020 | SR |
| アドヴァンスト・ファンタジアン | ¥7,020 | SR |
| アップルクラブ1～2 | ¥3,420 | SR |
| あぶない女性心理 | ¥5,220 | 98V/SR |
| アメリカン・サクセス | ¥6,120 | 98/SR/AV/MSX2 |
| アマンザス | ¥7,020 | 98/SR |
| R-TYPE | ¥7,020 | VA/X68 |
| 〃 | ¥6,570 | MSX |
| 暗黒神話 | ¥6,120 | MSX2D |
| イースII | ¥7,020 | 98/SR/X1t/AV/MSX2D |
| 囲碁2 | ¥13,320 | 98 |
| イシュラル | ¥5,580 | X1 |
| 維新の嵐 | ¥8,820 | 98/VA |
| いつみセンセーション | ¥6,120 | 98/SR/X68/MSX2D |
| 韋駄天いかせ男 | ¥6,120 | SR |
| いろはにほへと | ¥6,120 | 98V/SR/X1/X68/AV/MSX2 |
| インサイダース | ¥8,820 | 98 |
| ヴァルツェル | ¥7,980 | 98/SR/MSX2D |
| ヴァルナ | ¥7,020 | SR |
| WIZARD98 | ¥15,120 | 98 |
| WIZARD98きぁら | ¥12,420 | 98 |
| WIZARD88 | ¥11,520 | 88 |
| ウィザードリィ | ¥11,520 | MSX2R |
| ウィザードリィIV | ¥11,520 | 98/88/X1/77 |
| ヴェイクス | ¥7,020 | SR |
| 美しき獲物たち4－5 | ¥3,600 | 98/SR/X1/MSX2D |
| 内山亜紀の超番外図鑑 | ¥7,020 | 98/SR/X68/MSX2 |
| コナミの占いセンセーション | ¥4,320 | MSX2D |
| エクザイルII | ¥7,920 | 98/SR/MSX2 |
| エルギーザの封印 | ¥5,220 | MSX/MSX2R |
| FMパナアミューズメント | ¥7,020 | MSX |
| F-1スピリット | ¥5,220 | MSX |
| F-1スピリット3Dスペシャル | ¥6,120 | MSX＋ |
| F-15ストライクイーグル | ¥7,020 | SR |
| 〃 | ¥5,220 | MSX2D・R |
| F-16ファイティングファルコン2 | ¥8,820 | 98V |
| お嬢様くらぶ | ¥6,120 | 98/88/X1/MSX2D |
| おさやめなゆうれい | ¥6,120 | 98V/SR/X1/X68/AV/MSX2 |
| オレンジ色の媚薬 | ¥6,120 | 98/88 |
| 怨霊戦記 | ¥8,820 | 98/SR/AV/MSX2D |
| カ行 | | |
| カインドゥ・ギャルズ | ¥6,120 | 98/88/MZ25/MSX2D |
| カオスエンジェル | ¥7,020 | SR/MSX2D |
| 学園物語 | ¥6,120 | 98/SR/X1/77/MSX2D |
| 学園戦記 | ¥6,120 | MSX2D |
| カサブランカに愛を | ¥7,020 | X68 |
| カテテカ | ¥5,850 | 98 |
| ガルフォース・怒濤のカオス | ¥7,020 | X68 |
| 機動戦士ガンダム | ¥6,120 | MSX2D |
| GALナンパ大作戦 | ¥6,120 | MSX2D |
| GALWARSきゃぴきゃぴるん | ¥6,120 | SR |
| きまぐれオレンジロード | ¥7,020 | 98/SR/MSX2D |
| キングオブマジック | ¥7,920 | 98 |
| クイズ勝手に成ジャン | ¥6,120 | 98/88/X1/MZ25/MSX2D |
| 口説きかた教えます | ¥6,120 | 98/88/X1/77/MSX2D |
| 首斬り館 | ¥7,920 | MSX2D |
| グランドマスター | ¥8,820 | 98V/X68 |
| グレイテストドライバー | ¥7,020 | MSX2D |
| GENJI | ¥7,020 | 98/SR/X1t/77 |
| 激走ニャンクル | ¥6,120 | MSX2D・R |
| 激突ペナントレース | ¥5,220 | MSX2R |
| 源平討魔伝 | ¥7,020 | X68 |
| ゴーファーの野望 | ¥5,220 | MSX |
| 極道陣取り | ¥6,120 | SR/X1/MSX2 |
| コナミ・ゲームコレクション1－4 | ¥4,320 | MSX2D |
| 琥珀色の遺言 | ¥8,820 | 98/SR/X1t/X68/AV/MSX2 |
| 小林愛のどきどきラリー | ¥7,020 | SR |
| ごらくいん | ¥6,120 | 98V/SR/X1/X68/AV/MSX2 |
| コリンヒック | ¥4,320 | SR |
| 殺しのドレス2 | ¥6,120 | 98/SR/ |
| サ行 | | |
| サイオブレード | ¥7,920 | 98/SR/X1t/AV/MSX2D |
| 殺意の接吻 | ¥5,220 | 98/88/X1/X68/77 |
| 〃 | ¥6,120 | MSX2D |
| 殺人倶楽部DX | ¥7,020 | X68 |
| 殺人は手紙にのって | ¥7,020 | SR/X1t/77 |
| ザ・キングオブシカゴ | ¥11,520 | X68 |
| ザ・スーハーラスベカス | ¥11,520 | 98/X68 |
| ザ・タワーオブドラゴン | ¥6,120 | SR |
| ザ・ファイルマスター | ¥13,320 | 98 |
| 〃 | ¥11,520 | 88/×1/68/77 |
| 〃 | ¥7,920 | MS×2D |
| サバッシュ | ¥7,020 | SR |
| サルベーション | ¥7,020 | 98V/SR/X1/X68/MSX2 |
| 三国志 | ¥13,320 | 98/88/X1/77/MSX2R |
| 〃 | ¥11,520 | MSX/MSX2D |
| 時空の花嫁 | ¥7,020 | SR |
| 自己中心派 | ¥6,120 | MSX |
| 自己中心派3 | ¥6,120 | SR |
| 死体置場で夕食を | ¥8,820 | 98 |
| 私鉄沿線殺人事件 | ¥7,920 | 98/SR/MSX2 |
| シャティ | ¥7,920 | SR |
| シャドゥハンター | ¥6,120 | 98/88/X1/MSX2D |
| シュヴァルツシルト | ¥11,520 | 98/SR/MSX2D |
| 少女遊戯 | ¥7,020 | 98/SR/X1/MSX2D |
| シルバーゴースト | ¥7,020 | SR |
| ジンギスカン | ¥8,820 | 98/88/X1/MZ25/AV |
| 〃 | ¥8,820 | MSX/MSX2D・R |
| 新10倍カートリッジ | ¥5,220 | MSX |
| シンデレラペルデュー | ¥6,120 | 88/X1/X68/AV/MSX2R |
| シンセザウルス | ¥6,120 | MSX |
| 水滸伝 | ¥8,820 | SR |
| スーハー大戦略 | ¥7,200 | SR/X1t |
| 〃 | ¥7,920 | 98/X68/MSX2R |
| スターシップランデブー | ¥7,020 | SR/MSX2D |
| 〃 | ¥7,920 | 98V |
| スティルソードForAdult | ¥4,320 | SR |
| スナッチャー | ¥7,920 | SR |
| 〃 | ¥8,820 | MSX2D |
| スペースハリアー | ¥7,020 | SR/X1 |
| セーラー服美少女図鑑1～6 | ¥3,420 | 98V/SR |
| ゼビウス | ¥6,120 | MSX2R |
| センターコート | ¥6,120 | MSX2R |
| ソーサリアン | ¥8,820 | 98/SR/VA/X1t |
| ソーサリアン追加シナリオ1～3 | ¥3,420 | 98/SR/VA/X1t |
| ソーサリアン・ユーティリティー | ¥3,420 | 98/SR/VA/X1t |
| ソープランドストーリー | ¥7,020 | 98/88/X1/77/MSX2D |
| タ行 | | |
| 大海令 | ¥11,520 | 98V |
| 大戦略IISP | ¥7,920 | 98 |
| 太平洋の嵐DX | ¥13,320 | 98/VA |
| 太平洋の嵐パワーアップキット | ¥5,220 | 98/VA |
| 第4のユニット2 | ¥6,840 | 98/SR/X1/77/MSX2D |
| 堕天使KYOUKO | ¥77,020 | 98/SR |
| ダ・ビンチ | ¥6,120 | 88/X1/77 |
| たんば | ¥6,120 | 98/SR/X1/AV/MSX2 |
| 〃 | ¥7,020 | X68 |
| 中華大仙 | ¥6,120 | MSX2D |
| ちょっと名探偵 | ¥6,120 | 98/88/X1/MSX2D |
| 超高速天体シュミレーション | ¥8,820 | 98 |
| ティル・ナ・ノーグII | ¥8,820 | 98 |
| デス・ブリンガー | ¥8,820 | 98 |
| テトリス | ¥6,120 | 98/88/X1/X68/MSX2D |
| テラクレスタ | ¥6,120 | MSX2R |
| デリンジャー | ¥7,920 | 98/SR/MSX2D |
| テレホンクラブストーリー | ¥7,020 | 98V SR MSX2D |
| 天使たちの午後番外II | ¥7,020 | 98/SR/MSX2D |
| 天使たちの午後II美奈子 | ¥7,020 | 98/SR/X1/AV/MSX2D |
| ドーム | ¥8,820 | MSX2D |
| 東京女子高生セーラー服1～3 | ¥4,320 | 98V/SR/MSX2D |
| 東京女子高制服図鑑1～3 | ¥7,020 | 98/88/X1t/X68/MSX2 |
| ときめきスポーツギャル2～3 | ¥5,220 | 98/SR/MSX2D |
| ドッキン美奈子先生 | ¥7,020 | 98/SR/X1/77/MSX2D |
| ドラゴンスピリット | ¥7,920 | X68 |
| トリトーン2 | ¥8,820 | 98/SR/X68/MSX2 |
| どろろ | ¥7,920 | SR |
| トワイライトゾーン | ¥6,120 | 98/88/X1/77 |
| トワイライトゾーン2 | ¥7,020 | 98/88/X1/MSX2D |
| ナ行 | | |
| 熱血高校ドッチボール部 | ¥7,020 | X68 |
| 信長の野望・全国版 | ¥8,820 | 98/88/X1/X68/77/MZ25/MSX/MSX2R |
| 信長の野望・戦国群雄伝 | ¥8,820 | SR |
| ハ行 | | |
| バーズ・テール | ¥8,820 | 98/SR |
| パーソナル・ミュージシャンPC88 | ¥10,800 | SR |
| ハード・グラフィックス(総集編) | ¥5,220 | 98V/SR/77/MSX2D |
| ハイドライドIII | ¥7,020 | 98V/SR/X1t/MSX/MSX2R |
| はがき書右衛門 | ¥7,020 | MSX2D |
| 花の清里 | ¥7,020 | 98V/SR/MSX2D |
| 花札放浪記 | ¥6,120 | X68 |
| 原宿AFTeRDARK | ¥7,920 | 98/SR/X1t/MSX2D |
| バランスオブパワー | ¥11,520 | 98V/MSX2D |
| パロディウス | ¥5,220 | MSX |
| パワーリーグ | ¥7,020 | X68 |
| パワフルまあじゃん2 | ¥7,020 | 98/SR/X1t/X68/MSX2 |
| Be/ガール | ¥5,220 | 98/88/MSX2D |
| 美少女写真館III | ¥6,120 | 98/SR/MSX2D |
| 媚少女NORIKO | ¥7,020 | 97/SR 8 |
| 美少女はチェックがお好き | ¥5,220 | 98V/88/X1t |
| 白夜物語 | ¥7,020 | SR/X1/77/MSX2D |
| 〃 | ¥8,820 | 98/X68 |
| ビリヤードきゃぴきゃぴるん | ¥7,020 | 98V/SR |
| ファーストクィーン | ¥7,920 | 98V |
| ファイブギャルズコネクション | ¥5,220 | 98/88/MSX2D |
| ファミクルパロディック | ¥6,120 | MSX2R |
| ファミリースタジアム | ¥6,120 | VA |
| ファンタジー | ¥8,820 | MSX2D |
| ファンタジーII | ¥8,820 | MSX2D |
| ファンタジーIII | ¥8,820 | 98/SR/X1/X68/AV |
| V/STOLファイター | ¥7,020 | MSX2D |
| ふぇありぃてぃる | ¥4,320 | MSX2D |
| 〃 | ¥7,020 | 98V/SR |
| フェラーリ・フォーミュラー1 | ¥8,820 | 98V |
| 不思議の壁 | ¥7,020 | 98/88 |
| ブラックウイング | ¥7,020 | SR/X1 |
| フルスロットル | ¥7,920 | X68 |
| PLAYBALL II | ¥6,120 | MSX2D |
| プロヴィデンス | ¥7,020 | SR |
| プロ野球ファン | ¥7,020 | MSX2R |
| 〃 | ¥7,920 | 98/SR/X1/AV |
| 文書作左衛門 | ¥6,120 | MSX2D |
| ベトナム1968 | ¥8,820 | 98V |
| へんぎんくんWARS2 | ¥6,120 | MSX2D |
| ボスコニアン | ¥6,120 | X68 |
| ほっとMILK | ¥4,320 | MSX2D |
| 〃 | ¥7,020 | 98V/SR |
| Hopper | ¥4,320 | MSX2D |
| ホワッツ・マイケル | ¥7,020 | 98/SR |
| マ行 | | |
| マイト&マジック | ¥8,820 | 98/SR/X1/X68/MSX2D |
| マイト&マジック2 | ¥8,820 | 98/SR/X1/AV |
| 麻雀狂時代スペシャル | ¥6,120 | 98/SR/X1/MSX2D |
| 〃 | ¥7,020 | X68 |
| 麻雀悟空 | ¥6,120 | 98/88/X1/AV/MSX2R |
| 〃 | ¥7,020 | X68 |
| 麻雀大会 | ¥8,820 | 98 |
| 麻雀武蔵 | ¥8,820 | 98 |
| 魔剣士KUMIKO | ¥7,020 | 98/SR |
| まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀 | ¥6,120 | 98/88/X1/MSX2D |
| 魔少女館 | ¥4,320 | 98V/88/MSX2D |
| マスター・オブ・モンスターズ | ¥6,120 | MSX2 |
| 〃 | ¥7,200 | SR/X1t |
| Mr.プロ野球 | ¥8,820 | 98V/SR |
| MID-GARTS | ¥8,820 | 98V/SR |
| 名監督II | ¥8,820 | 98/X68 |
| メイキングオブMiki | ¥6,120 | 98/SR/MSX2D |
| めぞん一刻完結編 | ¥7,020 | 98/SR/X1/AV/MSX2R |
| 〃 | ¥8,820 | X68 |
| メモリースキャナー!PRO | ¥15,120 | 98 |
| メンバーシップゴルフ | ¥7,020 | MSX2D |
| 燃えろ!!熱闘野球88 | ¥7,050 | MSX2R |
| ヤ行 | | |
| ヤシャ外伝 | ¥4,320 | 98/SR |
| やりたい放題 | ¥5,220 | 98V/SR/X1/X68/MSX2 |
| 幽霊君 | ¥6,120 | MSX2R |
| 妖怪変紀行 | ¥6,120 | 98/SR/MSX2 |
| ラ行 | | |
| ライトニングバッカス | ¥7,020 | SR |
| ラソトハルマゲドンス | ¥7,0290 | 98/SR/X1/MSX2D |
| 〃 | ¥8,820 | X68 |
| リップスティックADV | ¥6,120 | 98/SR |
| リトルバンパイア | ¥6,120 | 98/88/X1/MSX2D |
| リングマスター | ¥7,020 | 98V |
| レイドッグ2 | ¥6,120 | MSX2＋ |
| ロードオブダークネス | ¥8,820 | 98/SR/X1t/X68/MSX2D |
| ロードス島戦記 | ¥8,820 | 98V |
| ワ行 | | |
| わたなべわたる編 | ¥6,120 | 98/88/X1/MSX2 |

<お申し込み方法>

**現金書留**
申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。
送り先:東京都品川区旗の台5－1－6周ビル3F

**銀行振込**(ゲームソフトはご遠慮下さい。)
お電話の上、下記までお振込み下さい。
太陽神戸銀行 旗ノ台支店 普3304231 聖和ライフサービス
ご入金確認後至急商品をお送りします。

**注意**
沖縄・離島の送料は、ゲームソフトを除いて別料金になります。

**無料見積り**
購入予定の①商品名②メーカー名③定価をハガキに書いてお送り下さい。ハードからソフトまで無料見積りいたします。

新作ソフトで発売が遅れた場合、商品入荷次第お送りしますのでしばらくお待ち下さい。

書留申込書BM2月号

フリガナ
住所 〒
名前 | 昭和 年 月 日生 才 | TEL( ) －
使用機種 | メディア5"・3"・ROM/2D・2DD・2HD/MSX・MSX2
商品名または DESK注番 ① ② ③
ソフト名 ① ② ③

# マイコンソフト全国通販

## (受付、毎日朝9：00〜夜9：00迄　東京 03-492-6005)

### マイコンソフト新製品(1月発売予定)

| 注文番号 | メーカー | 商品名 | ジャンル | 定価 | 売価 | 98 5HD | 98 5DD | 98 3.5HD | 98 3.5DD | 88 5HD | 88 5D | X68K 5HD | X1T 5D | X1 5D | FMR 5HD | 77AV 3.5D | FM77 3.5D | FM7 5D | MSX2 3.5DD | MSX2 ROM | MSX ROM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| UQ-1 | ウルフ・T | ミッドガルツ | AK・AD | 12,800 | 10,900 | | | | | | SR | | | | | | | | | | |
| UQ-2 | 〃 | アークス | AK | 9,800 | 8,400 | | | | | | | ○ | | | | | | | ○ | | |
| KE-3 | 工画堂 | シュヴァルツシルト | SM | 未 | 定 | | | | | | | | | | | | | | ○ | | |
| KY-4 | コナミ | ゴーファーの野望 | AK | 5,800 | 5,000 | | | | | | | | | | | | | | | ○ | |
| KY-5 | 〃 | ゲームコレクションV1,3 | AK | 4,800 | 4,100 | | | | | | | | | | | | | | ○ | | |
| TR-6 | T&E | サイオブレード | AD | 8,800 | 7,500 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| TO-7 | d・Bソフト | パワフル麻雀2 | AK・麻雀 | 7,800 | 6,700 | | | | | | | ○ | | | | | | | | | |
| NV-8 | テレネット | デスブリンガー | RP | 9,800 | 8,400 | | | | | | | ○ | | | | | | | | | |
| EZ-9 | ハミング・B | ロードス島戦記 | SM | 未 | 定 | | | | | | | ○ | | | | | | | | | |
| MB-10 | M・ネット | 極道陣取り | SM | 6,800 | 5,800 | 3 | 月 | ○ | | | | | | | | | | | | | |

### マイコンソフト特別値引き（先着順限定販売）

| 注文番号 | メーカー | 商品名 | 定価 | 特価 | 機種 |
|---|---|---|---|---|---|
| TO-71 | d・Bソフト | PIEXE | 48,000 | 38,000 | 98/5HD、3.5HD |
| MA-72 | マイクロソフト | マルチプラン | 68,000 | 48,000 | 98/5HD、3.5HD |
| RV-73 | ロータス | ロータス1・2・3 | 98,000 | 64,000 | 98/5HD、3.5HD |
| MZ-74 | M・S・A | TURBO C V2 | 29,800 | 21,000 | 98/5HD、3.5HD |
| SK-75 | システムソフト | 大戦略IIエディタセット | 6,000 | 4,500 | 98/5HD、3.5HD |
| SK-76 | 〃 | 〃　データコレクション | 5,000 | 3,600 | 98/5HD、3.5HD |
| SK-77 | 〃 | スーパー大戦略マップコレクション | 4,800 | 3,500 | 88SR、X1t |
| NW-78 | 日本ファルコム | 戦国ソーサリアン | 3,800 | 3,000 | 88SR、X1t |
| KY-79 | コナミ | ウシャス | 5,800 | 3,500 | MSXII/ROM |
| KY-80 | 〃 | メタルギア | 5,800 | 3,500 | MSXII/ROM |

### マイコンゲームソフト

AKアクション　SMシミュレーション　PZパズル　TLツール
AVアドベンチャー　RP RPG　TBテーブル

| 注文番号 | メーカー | 商品名 | ジャンル | 定価 | 売価 | 98 5HD | 98 5DD | 98 3.5HD | 98 3.5DD | 88 5HD | 88 5D | X68K 5HD | X1T 5D | X1 5D | FMR 5HD | 77AV 3.5D | FM77 3.5D | FM7 5D | MSX2 3.5DD | MSX2 ROM | MSX ROM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AC-11 | アートディンク | 大海令 | SM | 12,800 | 10,900 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| AK-12 | アイレム | R-TYPE | AK | 7,300 | 6,200 | | | | | | | △ | | | | | | | | | ○ |
| EN-13 | E・キューブ | 白夜物語 | AD | 7,800 | 6,700 | △ | △ | △ | | | SR | △ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | | |
| UQ-14 | ウルフチーム | アークス | AK | 7,800 | 6,700 | ○ | ○ | | ○ | | SR | | ○ | | | | | | △ | | |
| UQ-15 | 〃 | ミッドガルツA | AK・AD | 7,800 | 6,700 | △ | | △ | | | SR | | | | | | | | | | |
| EW-16 | エニックス | ワールドゴルフII | SM | 7,800 | 6,700 | ○ | ○ | | ○ | | SR | | ○ | | | ○ | | | ○ | | |
| EC-17 | S・P・S | ザ・リターンオブイシター | RP | 6,800 | 5,800 | ○ | ○ | | ○ | | SR | | ○ | | | | ○ | | | | |
| KM-18 | キャリー | トマト | 家計簿 | 9,800 | 8,400 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | |
| KS-19 | ゲームアーツ | ぎゃわんぶらあ自己中心派2 | 麻雀 | 7,800 | 6,700 | ○ | ○ | | ○ | | △ | | | △ | | | | | | | |
| KS-20 | 〃 | プロ野球ファミスタペナントレース | SM | 6,800 | 5,800 | | | | | | VA | | | | | | | | | | |
| KV-21 | 光栄 | 三国志 | SM | 14,800 | 12,600 | ○ | ○ | | ○ | | SR | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | |
| KV-22 | 〃 | 蒼き狼ジンギスカン | SM | 9,800 | 8,400 | ○ | ○ | | ○ | | ○ | | ○ | ○ | | ○ | | | | ○ | |
| KU-23 | コスモスC | 麻雀武蔵 | 麻雀 | 9,800 | 8,400 | ○ | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | |
| KU-24 | 〃 | 〃 有名人データ集 | TL | 4,800 | 4,100 | ○ | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | |
| KY-25 | コナミ | ザ・プロ野球激突ペナントレース | AK | 5,800 | 5,000 | | | | | | | | | | | | | | | ○ | |
| KY-26 | 〃 | スナッチャー | AD | 9,800 | 8,400 | | | | | | △ | | | | | | | | ○ | | |
| KY-27 | 〃 | 新10倍RAMカートリッジ | TL | 5,800 | 5,000 | | | | | | | | | | | | | | | | ○ |
| KY-28 | 〃 | パロディウス | AK | 5,800 | 5,000 | | | | | | | | | | | | | | | | ○ |
| KC-29 | 〃 | 占いセンセーション | 占星術 | 5,800 | 5,000 | | | | | | | | | | | | | | ○ | | |
| SH-30 | ザインソフト | トリトーンII | RPG | 9,800 | 8,400 | ○ | ○ | ○ | | | SR | | | | | | | | ○ | | |
| SR-31 | G・A・M | 太平洋の嵐DX | SM | 14,800 | 12,600 | ○ | ○ | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | | | | |
| SK-32 | システム・S | F15ストライクイーグル | SM | 7,800 | 6,700 | | | | | | SR | | | | | | | | △ | △ | |
| SK-33 | 〃 | スーパー大戦略 | SM | 8,800 | 7,500 | ○ | | ○ | | | △ | ○ | △ | | | | | | | | |
| SK-34 | 〃 | ティルナノーグII | RP | 9,800 | 8,400 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| SK-35 | 〃 | マスターオブモンスターズ | SM | 8,000 | 6,800 | | | | | | SR | | ○ | | | | | | △ | | |
| SQ-36 | 昭代産業 | 将棋大将位 | 将棋 | 8,800 | 7,500 | ○ | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | |
| SQ-37 | 〃 | 囲碁大将位 | 囲碁 | 12,800 | 10,900 | ○ | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | |
| SQ-38 | 〃 | 大道詰将棋 | 詰将棋 | 9,800 | 8,400 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| SQ-39 | 〃 | 囲碁定石大将 | 囲碁 | 12,800 | 10,900 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| SY-40 | スタークラフト | マイト&マジックII | AD | 9,800 | 8,400 | ○ | ○ | ○ | | | SR | | ○ | | | | | | | | |

| 注文番号 | メーカー | 商品名 | ジャンル | 定価 | 売価 | 98 5HD | 98 5DD | 98 3.5HD | 98 3.5DD | 88 5HD | 88 5D | X68K 5HD | X1T 5D | X1 5D | FMR 5HD | 77AV 3.5D | FM77 3.5D | FM7 5D | MSX2 3.5DD | MSX2 ROM | MSX ROM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TG-41 | ダイツー | 四柱推命四季 | 占い | 25,000 | 21,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | |
| TK-42 | ツアイト | ねじ式 | AD | 9,800 | 8,400 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| TJ-43 | チャンピオン | サラリーマン出世太閤記 | SM | 9,800 | 8,400 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| TR-44 | T&E | グレイテストドライバー | AK | 7,800 | 6,700 | | | | | | | | | | | | | | ○ | | |
| TR-45 | 〃 | サイオブレード | AD | 8,800 | 7,500 | | | | | | SR | | ○ | | | ○ | | | ○ | | |
| TR-46 | 〃 | ハイドライドIII | RP | 7,800 | 6,700 | ○ | | ○ | | | SR | | ○ | | | | | | | ○ | ○ |
| TO-47 | d・Bソフト | パワフル麻雀2 | | 7,800 | 6,700 | ○ | | ○ | | | SR | | ○ | | | | | | ○ | | |
| NV-48 | テレネット | アルバトロス+コース2本 | SM | 17,800 | 9,800 | ○ | ○ | | ○ | | SR | | | ○ | | | ○ | ○ | | | |
| NV-49 | 〃 | エグザイル2 | AK+RP | 8,800 | 7,500 | ○ | ○ | | ○ | | SR | | | | | | | | ○ | | |
| NV-50 | 〃 | デスブリンガー | RP | 9,800 | 8,400 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| TP-51 | デンパ | XEIPRO | JOYSTICK | 9,500 | 8,100 | | | | | ○ | FH | | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ | ○ |
| TP-52 | 〃 | 〃　FC | ファミコン用 | 8,900 | 7,600 | | フ | ァ | ミ | コ | ン | 専 | 用 | | | | | | | | |
| HF-53 | ハドソン | パワーリーグ | | 7,800 | 6,700 | | | | | | | ○ | | | | | | | | | |
| HN-54 | ハナソフト | FMパナアミューズメントカートリッジ | TL | 7,800 | 6,700 | | | | | | | | | | | | | | | | ○ |
| EZ-55 | ハミング・B | ロードス島戦記 | RP | 9,800 | 8,400 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| PR-56 | B・P・S | テトリス | PZ | 6,800 | 5,800 | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | | ○ | | ○ | | |
| NW-57 | ファルコム | ソーサリアン | AK+RP | 9,800 | 8,400 | | ○ | | ○ | ○ | SR | | ○ | | | | | | | | |
| NW-58 | 〃 | ピラミッドソーサリアン | 〃 | 3,800 | 3,300 | | ○ | | ○ | ○ | SR | | ○ | | | | | | | | |
| FU-59 | ブローダー・B | ディアプロ | PZ | 6,800 | 5,800 | ○ | ○ | | ○ | | SR | | | ○ | | | | | ○ | | |
| FU-60 | 〃 | プリントショップII | TL | 19,800 | 16,800 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| FU-61 | 〃 | やりくり上手 | 家計簿 | 9,800 | 8,400 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| MY-62 | M・キャビン | 気まぐれオレンジロード | AD | 7,800 | 6,700 | ○ | ○ | | ○ | | SR | | | | | | | | ○ | | |
| MY-63 | 〃 | スーパー大戦略 | SM | 8,800 | 7,500 | | | | | | | | | | | | | | | ○ | |
| MY-64 | 〃 | ホワッツマイケル | AD | 7,800 | 6,700 | ○ | ○ | | ○ | | SR | | | | | | | | | | |
| MY-65 | 〃 | めぞん一刻完結編 | AD | 7,800 | 6,700 | ○ | ○ | | ○ | | SR | △ | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ | |
| MB-66 | M・ネット | 極道陣取り | SM | 6,800 | 5,800 | | | | | | ○ | | | ○ | | | | | ○ | | |
| MB-67 | 〃 | たんば | PZ | 6,800 | 5,800 | ○ | ○ | ○ | ○ | | SR | | ○ | | | ○ | | | ○ | | |
| MB-68 | 〃 | 麻雀狂時代SP | T・B | 6,800 | 5,800 | ○ | ○ | ○ | ○ | | SR | △ | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| RT-69 | リバーヒル・S | 殺人倶楽部DX | AD | 7,800 | 6,700 | | | | | | | ○ | | | | | | | | | |
| RT-70 | 〃 | 琥珀色の遺言 | AD | 9,800 | 8,400 | ○ | ○ | ○ | | | SR | | ○ | | | ○ | | | ○ | | |

### マイコンビジネスソフト

| 注文番号 | メーカー | 商品名 | ジャンル | 定価 | 特価 | 98 5HD | 98 5DD | 98 3.5HD | 98 3.5DD | 88 5HD | 88 5D | X68K 5HD | X1T 5HD | X1T 5D | FMR 5HD | 77AV 3.5D | 77 3.5D | 7 5D |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EV-81 | エイセル | ハイパーX | ワープロ | 39,800 | 29,800 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| ES-82 | エーアイ・S | 創文α | 〃 | 62,000 | 49,800 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| KI-83 | 管理工学 | 新松 | 〃 | 58,000 | 39,800 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| KW-84 | 高電社 | KOA文書 V2 | 〃 | 32,000 | 25,800 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| SF-85 | サムシング・G | 雷神 | 〃 | 49,800 | 37,900 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| SF-86 | 〃 | 雷神プリント | 印刷 | 19,800 | 15,900 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| SL-87 | ジャスト・S | 一太郎 V3 | ワープロ | 58,000 | 39,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| TO-88 | d・Bソフト | PI-EXE | 〃 | 48,000 | 38,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| TT-89 | 東海・C | ユーカラアート V2 | 〃 | 40,000 | 28,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| NZ-90 | N・マイコン | クイーンIII | 〃 | 58,000 | 46,800 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| NZ-91 | 〃 | テラ3世 | 〃 | 32,000 | 25,800 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| HL-92 | バックス | VJE-Pen V2 | 〃 | 35,000 | 28,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| HF-93 | ハドソン | 名筆 V2 | 〃 | 29,800 | 23,800 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| MD-94 | マイクロ・P | TWINSTAR | 〃 | 165,000 | 132,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| RS-95 | リードレックス | PRES BOX | 〃 | 68,000 | 49,800 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| SF-96 | サムシングG | 将軍2 | 〃 | 34,800 | 26,000 | | | | | ○ | ○ | | | | | | | |
| TO-97 | d・Bソフト | P1 | 〃 | 40,000 | 29,000 | | | | | | ○ | | | | | | | |
| TT-98 | 東海・C | ユーカラアート | 〃 | 30,000 | 21,000 | | | | | ○ | ○ | | | | | | | |
| KM-99 | キャリーラボ | JET-77A | 〃 | 29,800 | 22,000 | | | | | | | | | | | | ○ | ○ |
| KM-100 | 〃 | JET-X1 | 〃 | 35,800 | 26,000 | | | | | | | | | ○ | | | | |

# ビック通販

## オール新製品。信頼とサービスでご奉仕!!
## リスト以外の商品も特価にて販売しています。

## マイコンビジネスソフト

| 注文番号 | メーカー | 商品名 | ジャンル | 定価 | 特価 | 98 5HD | 98 5DD | 98 3.5HD | 98 3.5DD | 88 5HD | 88 5D | X68K 5HD | X1T 5HD | X1T 5D | FMR 5HD | 77AV 3.5D | 77 3.5D | 7 5D |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AF-101 | アバロン | 日本語マイカードEX | データベース | 38,000 | 27,800 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| KI-102 | 管理工学 | 桐 | 〃 | 98,000 | 68,900 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| SF-103 | サムシング・G | 忍者3 | C-D-B | 39,800 | 29,800 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| TI-104 | ダットジャパン | 1-2-3カード | 〃 | 32,000 | 24,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| TI-105 | 〃 | 隼 | データベース | 39,800 | 29,800 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| TT-106 | 東海・C | オンタイム | 〃 | 98,000 | 69,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| HG-107 | P・メディア | Let's アイリス | 〃 | 38,000 | 29,800 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| PP-108 | ビーコン・S | R : BASE LITE | 〃 | 68,000 | 51,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| RS-109 | リードレックス | DATA BOX | 〃 | 98,000 | 73,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| RS-110 | 〃 | MEGA・BOX | 〃 | 180,000 | 135,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| RV-111 | ロータス | 1-2-3R2.1J | 統合型 | 98,000 | 64,000 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| RV-112 | 〃 | ロータス4word | アドイン | 25,000 | 19,800 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| KM-113 | キャリー | 1-2-3トレーニングキット | 〃 | 14,800 | 11,900 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| TT-114 | 東海・C | VPプランナー | 統合型 | 36,000 | 25,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| MA-115 | マイクロS | マルチプランV3.1 | 表計算 | 68,000 | 48,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| KI-116 | 管理工学 | 楓 | グラフ | 48,000 | 38,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| MA-117 | マイクロS | チャートV2.1 | 〃 | 48,000 | 36,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| SL-118 | ジャスト・S | 花子 | グラフィックス | 58,000 | 39,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| SK-119 | システム・S | アートV | 〃 | 32,000 | 26,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| NZ-120 | N・マイコン | グレープII | 〃 | 45,000 | 36,000 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| AG-121 | I・Oデータ | PCF-9600 | FAX | 110,000 | 93,000 | ○ | | | | | | | | | | | | |
| MJ-122 | メガソフト | STAR FAX | 〃 | 99,800 | 84,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| EL-123 | インターソフト | まいと〜く | 通信 | 28,000 | 23,000 | ○ | ○ | | ○ | | | | | | | | | |
| KI-124 | 管理工学 | 蘭98 | 〃 | 25,000 | 20,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| TO-125 | デジタルF | DFT+E | 〃 | 14,800 | 12,000 | ○ | ○ | | ○ | | | | | | | | | |
| OE-126 | オーケン | 兜町 日経テレコム | 株価 | 200,000 | 150,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| TG-127 | ダイソー | Z-CHARTIII | 〃 | 98,000 | 73,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | ○ | | | |
| EV-128 | エイセル | G-EDITER | CAD | 290,000 | 230,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | ○ | | | |
| EU-129 | エーティ | PE-CADIIプラス | 〃 | 200,000 | 160,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| SE-130 | ソフトフロ | SP-CAD A | 〃 | 380,000 | 285,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| OF-131 | オービック | TOP財務会計エキスパート | 会計 | 198,000 | 148,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| PO-132 | P-C-A | 会計III企業編C | 〃 | 198,000 | 148,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| SM-133 | ミルキーウェイ | 二代目大番頭ATOK | 〃 | 200,000 | 150,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| NZ-134 | N・マイコン | 弥生II 青色申告 | 〃 | 80,000 | 60,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| OF-135 | オービック | TOP給与エキスパートA | 給与 | 198,000 | 148,000 | ○ | △ | ○ | △ | | | | | | | | | |
| TL-136 | テクニカル | 人事部長V3 A | 〃 | 39,000 | 32,000 | | | | ○ | | | 文豪Mini 7H用 | | | | | | |
| OF-137 | オービック | TOP販売管理B | 販売・在庫 | 148,000 | 110,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| TT-138 | 東海・C | 販売管理+α | 〃 | 280,000 | 210,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| TL-139 | テクニカル | 営業部長V3 | 〃 | 120,000 | 98,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| PO-140 | P-C-A | 商魂III | 〃 | 120,000 | 90,000 | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| MZ-141 | M-S-A | ターボパスカルV4 | 言語 | 25,000 | 20,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| MZ-142 | 〃 | ターボCランチタイムライブラリーソース | 〃 | 29,800 | 23,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| MA-143 | マイクロ・S | CコンパイラV5.1 | 〃 | 98,000 | 76,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| MA-144 | 〃 | Quik-C | 〃 | 20,000 | 16,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| KW-145 | 近畿・S | 〃 +ビデオ | 〃 | 20,000 | 16,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| MA-146 | マイクロ・S | Quik-BASIC | 〃 | 20,000 | 16,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| MA-147 | 〃 | マクロアセンブラV5.1 | 〃 | 40,000 | 32,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| MA-148 | 〃 | Zortech C++ | 〃 | 39,800 | 32,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| LM-149 | ライフボート | アドバンスRUN/COBOL | 〃 | 29,800 | 26,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| LM-150 | 〃 | アドバンスRUN/C | 〃 | 29,800 | 26,000 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |

## J3100シリーズ

| 注文番号 | メーカー | 商品名 | ジャンル | 定価 | 特価 | SGT | GX | GT | SL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SL-151 | ジャスト | 一太郎 V3 | ワープロ | 68,000 | 52,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| SL-152 | 〃 | 花子 | グラフィック | 68,000 | 52,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| TU-153 | 東芝 | 言の葉II | ワープロ | 40,000 | 34,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| MD-154 | マイクロプロ | ワードスターR4 | 英文ワープロ | 125,000 | 100,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| RV-155 | ロータス | 1.2-3 R2.1J | 統合型 | 98,000 | 62,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| RV-156 | 〃 | ロータス4word | ワープロ | 25,000 | 20,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| KM-157 | キャリー | 1.2-3 トレーニングキット | アドイン | 14,800 | 12,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| MA-158 | マイクロソフト | マルチプランV2.0 | 表計算 | 68,000 | 52,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| PP-159 | ビーコンシステム | R : BASE5000 | データベース | 160,000 | 120,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| RS-160 | リードレックス | DATA BOX | 〃 | 98,000 | 73,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| MZ-161 | M-S-A | ターボパスカルV4 | 言語 | 25,000 | 20,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| LM-162 | ライフボード | RUN/C | 〃 | 29,800 | 26,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| LM-163 | 〃 | RUN/COBOL | 〃 | 29,800 | 26,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| LM-164 | 〃 | RUN/FORTRAN | 〃 | 29,800 | 26,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| LM-165 | 〃 | RUN/PASCAL | 〃 | 29,800 | 26,000 | ○ | ○ | ○ | ○ |

## X68000シリーズ

| 注文番号 | メーカー | 商品名 | ジャンル | 定価 | 特価 |
|---|---|---|---|---|---|
| SF-166 | サムシンググット | 神風 | データベース | 68,000 | 54,000 |
| SZ-167 | シャープ | BUSINESS-PRO 68K | 〃 | 68,000 | 57,800 |
| SZ-168 | 〃 | CARD-PRO 68K | 〃 | 29,800 | 25,400 |
| MC-169 | マッシュシステム | ビシレスAD-68K | 〃 | 98,000 | 78,000 |
| NZ-170 | 日本マイコン | 弥生 | 会計 | 80,000 | 60,000 |
| TK-171 | ツアイト | Z'S STAFF PRO-68K | グラフィック | 58,000 | 46,000 |
| SZ-172 | シャープ | プリントショップ PRO-68K | ツール | 19,800 | 16,900 |
| SZ-173 | 〃 | SOUND PRO-68K | 〃 | 15,800 | 13,500 |
| SZ-174 | 〃 | MUSIC PRO-68K | 〃 | 18,800 | 16,000 |
| EC-175 | S・P・S | た〜みのる | 通信 | 12,800 | 10,300 |
| SZ-176 | シャープ | コミュニケーション PRO-68K | 〃 | 19,800 | 16,900 |
| SZ-177 | 〃 | Cコンパイラ PRO-68K | 言語 | 39,800 | 33,900 |
| SZ-178 | 〃 | THE 福袋 V2.0 | 〃 | 9,980 | 8,500 |
| KX-179 | コムパック | ザ・コックピット | シミュレーション | 6,800 | 5,800 |
| KX-180 | J-D-S | 名監督II | 〃 | 9,800 | 8,400 |

## ゲームソフト募集中!!

採用の場合は商品化します。詳しくは当社へお問い合わせ下さい。

**ご注文はお電話でご予約の上、現金書留又は銀行振り込みでお願いします。**

お申し込み電話　TEL03(492)6005　夜9：00迄毎日受け付け（除く 12月30日〜1月5日 / 8月13日〜8月16日）

問い合わせ電話　〒114 北区豊島1-19-3(ビック通販)　TEL 03(927)4091　FAX 03(927)4092

**商品のお届け**　配達料金…お買い上げ金額1万円以上の場合は無料。1万円未満は600円かかります。（島部は着払いとさせて戴きます。）

配達日数…当社へお申し込み書又はご入金確認後約1週間かかります。新作ソフトについては入荷次第発送します。

**お支払い方法**　現金書留…代金と申込書を入れてお送り下さい。パソコンについては機種名と外付けのドライブをご使用の方は型番とメーカー名を書いて下さい。

〒114　北区豊島1-19-3 豊徳ビル　ビック通販

銀行振り込み…お振り込み先 協和銀行 王子支店 普通149-419957 ビック通販（お振り込み手数料はお客様のご負担とさせていただきます。）

**商品の返品について**　商品の性質上開封後の返品及び交換はできません。製造上による不良の場合は新しい製品と交換いたします。

---------- キリトリ線 ----------

**申込書**　　　　昭和　　年　　月　　日

| 注文番号 | 商品名 | 数量 | 機種名 | メディア | 金額 | 住所 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | （〒　　） |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | フリガナ / 生年月日 |
| | | | | | | 氏名 / 昭和　（　才）年　月　日 |
| | | | 送料 | | | TEL　（　　） |
| | | | 合計 | | | その他 |

（本体及び周辺機器も扱っております。詳しくはお電話下さい。）

# パソコンハウス〈ダイナ〉Dyna

SOFT通販に続き、HARD通販スタート!!(全国通販、クレジットもOK)

全国どこでも楽々通販開始/中古パソコン買い取ります。

## HARD通販第1弾/(SET)　★単体でも激安です。価格はTELにてどうぞ!!

### 夢のパソコン X68000ACE



売れ筋

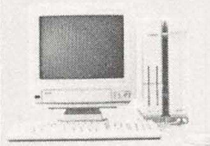
CZ601C……¥319,800
CZ603D……¥84,800
CZ8PC2……¥69,800
(熱転写プリンター)
おまけ　?

超過激プライス

合計　¥204,600

**Dyna特価 ¥2★0,000**

### パーソナルワークステーション SHARP X68000 ACE-HD



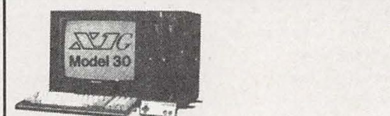
CZ611C……¥399,800
CZ611D……¥145,000

超スーパープライス

合計　¥544,800

**Dyna特価 ¥3★4,000**

### SHARP CZ822C CZ820D



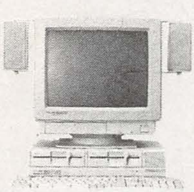
63% OFF

CZ822C……¥118,000
CZ820D …¥79,800

**Dyna特価 ¥73,800**

### NEC PC8801MA2

NEW



39% OFF

PC8801MA2‥¥168,000

**なんと!! ¥116,000**

### NEC PC8801FE



お手軽価格

PC8801FE…¥129,000

**ビックリプライス¥89,800**

### NEC PC9801RX2 新製品



超人気パソコン

PC9801RX2…¥398,000

**Dyna特価 ¥279,800**

## 特価ディスプレイ　今年もMSX2でガンバレ!!

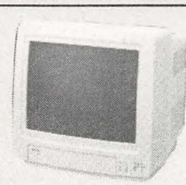
### NEC TV453N



定価¥158,000を

**¥83,000**

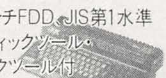
### SHARP CU-15MIE



**¥59,800**

### MSX2+AIFX

・ナショナルFS-AIFX
・3.5インチFDD、JIS第1水準
・グラフィックツール・ディスクツール付



定価¥57,800を

クリスマス特価!!!

### MSX2+AIWX

・ナショナルFS-AIWX
・FM音源内蔵・JIS第1・2水準
・日本語ワープロ内蔵



定価¥69,800を

クリスマス特価!!!

### NEOS EX-4

・MSX用拡張・スロットボックス
・旧MSXユーザー必需品
・拡張ロム・拡張ドライブの為に!

定価¥29,800を

**¥23,800**

## 大特価プリンター

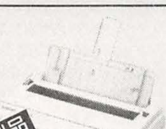
### NEC 101TL2



定価¥83,800＋用紙付を

**¥52,000**

### ブラザー M1224PX



新製品

定価¥79,800を

**¥55,800**

### スター TR-24CL



定価¥69,800を

**¥29,800**

### NEC PC-PR406H



定価¥94,800を

**¥49,800**

### EPSON HG2550

高級インクジェットプリンター



限5台

定価¥298,000を

**¥129,800**

## SOFT&その他

### TN-88

PC88用マウス

大特価!

**¥3,600**

### SHARP CZ-8BS1

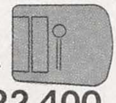
XI用FM音源ボード



**¥19,800**

### HAL研 HIS-10Y

98・286用ハンディスキャナ
一太郎ダイレクト取り込み可



新製品

**¥22,400**

### HAL研 HVS-10

ビデオスキャナー98

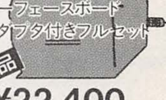


新製品

**¥22,400**

### HAL研 HWP-10

ハンディプリンター98W
新・鮮力48ドットタイプ
インターフェースボード
ACアダプタ付きフルセット



新製品

**¥22,400**

## 1,980円コーナー

(MSX ROM版)大脱走／ダムバスター／ファイナルゾーン／エイリアン8／ドレイナー／りっくとみっくの大冒険／ブルとマイティー危機一髪／機動惑星スティルス／トップルジャブ／ゼクサス／女神天生／サンダーボルト／シティーコネクション
(MSX2 ROM)迷宮神話／スーパートリトーン／キングコング2／魔界島／Deep FOREST／迷宮神話
(PC88シリーズ)ライレーン／未来／トリトーン／プラズマライン／ヴォルガード／フォーメーションZ／アルカノイド／エルスリード／ブーマ／女神天生／インポッシブルミッション／ディオーネ
(XIシリーズ)ディオーネ／メルヘンヴェール／ファイブルゾーン／ヒラニプラ(turbo)
(FM77 3.5D)ザ・ブラックオニキス／アルファー
(PC98シリーズ5"2HDのみ) エルスリード戦士／ピラニプラ

## 〈PC88シリーズ〉

| 商品名 | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|
| 戦国群雄伝 | 9,800 | 8,800 |
| おちゃめなゆうれい | 6,800 | 6,100 |
| 白夜物語 | 7,800 | 7,000 |
| 花の清里 | 7,800 | 7,000 |
| セーラー服美少女図鑑#1～#6 | 3,800 | 3,400 |
| ソーサリアン | 9,800 | 8,800 |
| ソーサリアン追加シナリオ | 3,800 | 3,500 |
| 戦国ソーサリアン | 3,800 | 3,500 |
| ピラミッドソーサリアン | 3,800 | 3,500 |
| スティルソードフォーアダルト | 4,800 | 4,300 |
| スターシップランデブー | 7,800 | 7,000 |
| サイオブレード | ㊕8,800 | 6,900 |
| 美しき獲物たちV | 4,000 | 3,600 |
| アメリカンサクセス | 6,800 | 6,100 |
| 新九玉伝 | 8,800 | 7,900 |
| ファミスタ88(VA専用) | 6,800 | 6,100 |
| 今夜も朝までパワフル麻雀II | 7,800 | 7,000 |
| 維新の嵐(VA専用) | 9,800 | 8,800 |
| Mr.プロ野球 | 9,800 | 8,800 |
| 太平洋の嵐DX(VA専用) | 14,800 | 13,000 |
| 太平洋の嵐パワーアップキット(VA専用) | 5,800 | 5,200 |
| テトリス(VA専用) | 6,800 | 6,100 |
| テトリス | 6,800 | 6,100 |
| ディアブロ | 6,800 | 6,100 |
| いかせ男 | 6,800 | 6,100 |
| プロジェクトA子II | 2,800 | 2,800 |
| とらわれペンギン | 2,800 | 2,800 |
| エクザイルII | 8,800 | 7,900 |
| ライトニングバッカス | 7,800 | 7,100 |
| CHATTY | 8,800 | 7,900 |
| 自己中心派3 | 6,800 | 6,100 |
| ウィザードリィ4 | 12,800 | 11,500 |
| 新九玉伝 | 8,800 | 7,900 |
| ドラゴン | 6,800 | 6,100 |
| トリトーン2 | 9,800 | 8,800 |
| 怨霊戦記 | 9,800 | 8,800 |
| 水滸伝 | 9,800 | 8,800 |
| 琥珀色の遺言 | 9,800 | 8,800 |
| スナッチャー | 8,800 | 8,000 |
| R-TYPE(VA専用) | 7,800 | 7,100 |
| リップスティックADV | 6,800 | 6,200 |
| やりたい放題 | 5,800 | 5,300 |
| ビリヤードきゃぴきゃぴるん | 7,800 | 7,200 |
| エダザイル | 8,800 | ㊕6,600 |
| なぎさの館 | 7,800 | 7,100 |
| サバッシュ | 7,800 | 7,100 |
| かわいそう物語 | 7,800 | 7,100 |
| Be／ガール | 5,800 | 5,300 |
| ヴェイグス | 7,800 | 7,100 |
| 不思議の壁 | 7,800 | 6,800 |
| きまぐれオレンジロード | 7,800 | 7,100 |
| ザ・スキーム | 7,800 | 7,100 |
| ときめきスポーツギャルII | 5,800 | 5,300 |
| ときめきスポーツギャルIII | 5,800 | 5,300 |
| マスターオブモンスターズ | 7,800 | 7,200 |
| アクロジェット | 8,000 | 7,200 |
| スタークルーザー | 7,800 | 7,000 |
| アップルクラブ | 3,800 | 3,300 |
| アップルクラブII | 3,800 | 3,000 |
| (別売データ①～⑩) | 各1,500 | 1,500 |
| ザ・リターンオブイシター | 6,800 | 6,100 |
| 自己中心派2 | 6,800 | 6,100 |
| お嬢様くらぶ | 6,800 | 6,100 |
| 夢少女さやか | 6,800 | 6,100 |
| カインドギャルズ | 6,800 | 6,100 |
| めぞん一刻(完結編) | 7,800 | 7,000 |
| 美少女はチエックがお好き | 5,800 | 5,200 |
| マンハッタンレクイエム | 7,800 | 7,000 |
| キッスオブマーダー | 5,800 | 5,200 |
| スーパー大戦略88 | 8,000 | 7,200 |
| 小森愛のどきどきラリー | 7,800 | 7,100 |
| 今夜も朝までパワフル麻雀 | 6,800 | 6,100 |
| 天使たちの午後2 | 7,800 | 6,900 |
| ソープランドストーリー | 7,800 | 6,900 |
| ラストハルマゲドン | 7,800 | 7,100 |
| スーパー大戦略マップコレクション | 4,800 | 4,400 |
| ザ・タワーオブザドラゴン(アダルト) | 6,800 | 6,100 |
| ファンタジーIII | 9,800 | 8,800 |
| 水龍士 | 7,800 | 7,100 |
| 原宿アフターダーク | 8,800 | 7,900 |
| F15ストライクイーグル | 7,800 | 7,100 |

## 〈PC98シリーズS"2DD/2HD〉

| 商品名 | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|
| 美しき獲物たちV | 4,000 | 3,600 |
| キングオブマジック | 8,800 | 7,900 |
| 麻雀武蔵 | 9,800 | 8,800 |
| ストーム | 7,800 | 7,000 |
| 信玄 | 7,800 | 7,000 |
| 死体置場で朝食を | 9,800 | 8,800 |
| 花の清里 | 7,800 | 7,000 |
| 麻雀狂時代スペシャル | 6,800 | 6,100 |
| 維新の嵐 | 9,800 | 8,800 |
| テトリス | 6,800 | 6,100 |
| 麻雀悟空 | 6,800 | 6,100 |
| リップスティックアドベンチャー | 6,800 | 6,100 |
| マイト&マジック2 | 9,800 | 8,800 |
| リングマスター | 7,800 | 7,000 |
| リップスティックアドベンチャー | 6,800 | 6,100 |
| 別売データー#1～#5 | 3,000 | 3,000 |
| シュヴァルツシルト | 12,800 | 11,600 |
| 殺しのドレス | 6,800 | 6,100 |
| なぎさの館 | 7,800 | 7,000 |
| ソーサリアン | 9,800 | 8,900 |
| ソーサリアン追加シナリオ | 3,800 | 3,500 |
| 戦国ソーサリアン | 3,800 | 3,500 |
| ピラミッドソーサリアン | 3,800 | 3,500 |
| デスブリンガー | 9,800 | 8,800 |
| ウィザードリィ4 | 12,800 | 11,500 |
| 大海令 | 12,800 | 11,500 |
| スーパーラスベガス | 12,800 | 11,500 |
| 新九玉伝 | 8,800 | 7,900 |
| スタークルーザー | 7,800 | 7,000 |
| 大戦略II SP | 8,800 | 7,900 |
| 白夜物語 | 9,800 | 8,800 |
| トワイライトゾーン2 | 7,800 | 7,100 |
| バランスオブパワー | 12,800 | 11,500 |
| あっぷるくらぶ | 3,800 | 3,500 |
| あっぷるくらぶ別売データー#1～#5 | 3,800 | 3,000 |
| やりたい放題 | 5,800 | 5,300 |
| 大戦略IIマップコレクション | 5,000 | 4,500 |
| ビリヤードきゃぴきゃぴるん | 7,800 | 7,100 |
| リップスティックADV | 6,800 | 6,200 |
| アクロジェット | 7,800 | 7,100 |
| 自己中心派 | 7,800 | 7,100 |
| Mrプロ野球 | 9,800 | 8,900 |
| 名監督II | 9,800 | 8,800 |
| 美しき獲物たちIV(アダルト) | 4,000 | 3,500 |
| イースII | 7,800 | 7,100 |
| 信長の野望全国版 | 9,800 | 8,800 |
| 今夜も朝までパワフル麻雀 | 6,800 | 6,200 |
| スターシップランデブー | 8,800 | 7,900 |
| 蒼き狼と白き牡鹿 | 9,800 | 8,800 |
| めぞん一刻完結編 | 7,800 | 7,000 |
| セイレーン | 7,800 | 7,000 |
| 麻雀大会 | 9,800 | 8,800 |
| カインドゥギャルズ | 6,800 | 6,100 |
| 王子ビンビン物語 | 7,800 | 7,000 |
| マイト&マジック | 9,800 | 8,800 |
| ウィザードリィ#1 | 9,800 | 8,800 |
| ウィザードリィ#2 | 9,800 | 8,800 |
| ウィザードリィ#3 | 9,800 | 8,800 |
| 天使たちの午後II(番外編) | 7,800 | 7,000 |
| 原宿アフターダーク | 9,800 | 8,800 |
| 不思議の壁(アダルト) | 7,800 | 7,100 |
| ちょっと名探偵(アダルト) | 6,800 | 6,100 |
| 第4のユニットII | 7,600 | 6,800 |
| A列車で行こうII | 12,800 | 11,500 |
| ときめきスポーツギャル(アダルト) | 7,800 | 7,100 |
| ラストハルマゲドン | 7,800 | 7,100 |
| F16ファイティングファルコン2 | 9,800 | 8,800 |
| きまぐれオレンジロード | 7,800 | 7,100 |
| ロードス島戦記 | 9,800 | 8,800 |
| ディアブロ | 6,800 | 6,000 |
| 太平洋の嵐DX | 14,800 | 11,800 |
| 太平洋の嵐パワーアップキット | 5,800 | 5,200 |
| ときめきスポーツギャルII | 5,800 | 5,300 |
| ときめきスポーツギャルIII | 5,800 | 5,300 |
| 琥珀色の遺言 | 9,800 | 8,800 |

## 〈XIシリーズ〉

| 商品名 | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|
| 美しき獲物たちV | 4,000 | 3,600 |
| エグザイル(turbo専用) | 8,800 | 7,900 |
| 今夜も朝までパワフル麻雀(turbo) | 6,800 | 6,100 |
| 今夜も朝までパワフル麻雀2(turbo) | 7,800 | 7,000 |
| 琥珀色の遺言(turbo) | 9,800 | 8,800 |
| アークス(turbo) | 9,800 | 8,800 |
| ジンギスカン(turbo) | 9,800 | 8,800 |
| ソーサリアン(turbo) | 9,800 | 8,800 |
| ソーサリアン追加シナリオ(turbo) | 3,800 | 3,500 |
| 戦国ソーサリアン(turbo) | 3,800 | 3,500 |
| ピラミッドソーサリアン(turbo) | 3,800 | 3,500 |
| お嬢様くらぶ | 6,800 | 6,100 |
| リターンオブイシター(turbo) | 6,800 | 6,100 |
| スタークルーザー(turbo) | 7,800 | 7,000 |
| ラストハルマゲドン | 7,800 | 7,000 |
| なぎさの館 | 7,800 | 7,000 |
| サイオブレード(turbo専) | 8,800 | 7,900 |
| リボルティーII | 7,800 | 7,000 |
| マスターオブモンスターズ(turbo専) | 8,000 | 7,200 |
| 白夜物語 | 7,800 | 7,100 |
| 琥珀色の遺言(turbo専) | 9,800 | 8,800 |
| ちょっと名探偵 | 6,800 | 6,200 |
| やりたい放題 | 5,800 | 5,300 |
| アークティック(X1 turbo) | 5,800 | 5,300 |
| ロードウォー2000 | 9,800 | 8,900 |
| 信長の野望〈全国版〉 | 9,800 | 8,800 |
| スーパー大戦略(turbo専用) | 8,000 | 7,200 |
| ウルティマIV | 9,800 | 8,800 |
| ファンタジーIII | 9,800 | 8,800 |
| イースII(turbo専用) | 7,800 | 7,000 |
| ヘルツォーク | 7,800 | 7,100 |
| マイト&マジック | 9,800 | 8,800 |
| まじゃべんちゃ～ねじ麻雀 | 6,800 | 6,100 |
| 女子高生アイドルおさな妻・奮戦記 | 4,000 | 3,600 |
| 自己中心派2 | 6,800 | 6,100 |
| 美女はチエックがお好き | 5,800 | 5,300 |
| プロ野球FAN | 8,800 | 7,900 |
| 天使たちの午後II | 7,800 | 7,000 |
| ハウメニロボット | 7,800 | 7,000 |
| スペースハリヤー | 7,800 | 7,100 |
| めぞん一刻完結編 | 7,800 | 7,100 |
| 第4のユニットII | 7,200 | 6,800 |
| ハイドライドIII | 7,800 | 7,100 |
| おちゃめなゆうれい | 6,800 | 6,000 |

## 〈X68000〉

| 商品名 | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|
| フルスロットル | 8,800 | 8,000 |
| 三国志 | 14,800 | 13,300 |
| カサブランカに愛を | 7,800 | 7,000 |
| マーダークラブDX | 7,800 | 7,000 |
| 第4のユチット | 6,800 | 6,100 |
| パワーリーグ | 7,800 | 7,000 |
| サンダーフォースII | 9,800 | 8,800 |
| 麻雀狂時代SP | 7,800 | 7,000 |
| 琥珀色の遺言 | 9,800 | 8,800 |
| 道化師殺人事件 | 7,800 | 7,000 |
| A列車で行こう2 | 12,800 | 11,500 |
| テトリス | 6,800 | 6,100 |
| 信長の野望(全国版) | 9,800 | 8,800 |
| マイト&マジック | 9,800 | 8,800 |
| ダブルヴィジョン | 5,800 | 5,200 |
| 口説き方教えます | 6,800 | 6,100 |
| 花札放浪記 | 6,800 | 5,300 |
| 沙羅曼蛇 | 8,800 | 7,900 |
| キングオブシカゴ | 12,800 | 11,500 |
| ウルティマIV | 9,800 | 8,800 |
| 太平洋の嵐DX | 14,800 | 13,300 |
| ウォーニング | 7,800 | 7,100 |
| 信長の野望全国版 | 9,800 | 8,800 |
| 名監督II | 9,800 | 8,800 |
| いろはにほへと | 6,800 | 6,100 |
| G-68K(グラフィックツール) | 14,800 | 12,800 |
| 源平討魔伝 | 7,800 | 7,000 |
| スペースハリア | 6,800 | 6,100 |
| マンハッタンレクイエム | 7,800 | 7,000 |
| 魔神宮〈中古〉 | 9,800 | 4,500 |
| 殺意の接吻 | 5,800 | 5,200 |
| 麻雀悟空 | 7,800 | 7,000 |
| 熱血高校ドッチボール部 | 7,800 | 7,000 |
| ドラゴンスピリット | 8,800 | 8,000 |

## MSX2 月間ALL20%OFF

| 商品名 | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|
| 美しき獲物たちV | 4,800 | 3,600 |
| ガンダム | 6,800 | 5,500 |
| スターシップランデブっ | 7,800 | 6,300 |
| 白夜物語 | 7,800 | 6,300 |
| 中華大仙 | 6,800 | 5,500 |
| F1スピリット3DSP | 6,800 | 5,500 |
| 孔雀王 | 5,800 | 4,700 |
| フォトクラブ | 6,800 | 5,500 |
| FMパナアミューズメント | 7,800 | 6,300 |
| ソープランドストーリっ | 6,800 | 5,500 |
| GALナンパ大作戦 | 6,800 | 5,500 |
| きまぐれオレンジロード | 7,800 | 6,300 |
| Rタイプ | 7,300 | 6,600 |
| めぞん一刻(完結編) | 7,800 | 6,300 |
| ディスクステーション2号 | 1,980 | 1,980 |
| コナミゲームコレクション2 | 4,800 | 4,300 |
| 占いセンセーション | 4,800 | 4,300 |
| 麻雀狂時代スペシャル | 6,800 | 5,500 |
| ペンギンくんウォーズ2 | 6,800 | 5,500 |
| お嬢様クラブ | 6,800 | 5,500 |
| なぎさの館 | 7,800 | 6,300 |
| エグザイル | 8,800 | 7,900 |
| スーパー大戦略 | 8,800 | 8,000 |
| コナミゲームコレクションVol1～Vol4 | 4,800 | 各4,300 |
| ギャンブラー自己中心派 | 6,800 | 6,200 |
| クインプル | 7,800 | 7,200 |
| スナッチャーMSX2 | 9,800 | 8,800 |
| 内山亜紀の超番外図鑑 | 7,800 | 7,100 |
| やりたい放題MSX2 | 5,800 | 5,300 |
| グレイテストドライバー | 7,800 | 7,100 |
| ラストハルマゲドン | 7,800 | 7,100 |
| マイト&マジック | 9,800 | 8,800 |
| スーパーレイドック2 | 6,800 | 6,200 |
| ラストハルマゲドン | 7,800 | 7,100 |
| アレスタ | 6,800 | 6,100 |
| ときめきスポーツギャル(I)～(II) | 各7,800 | 7,000 |
| 麻雀狂時代スペシャル | 6,800 | 6,100 |
| カインドギャルズ | 6,800 | 6,100 |
| 激突ペナントレース | 5,800 | 5,200 |
| 刑事大打撃 | 6,800 | 6,200 |
| 学園物語 | 6,800 | 6,100 |
| マンハッタンレクイエム | 7,800 | 7,100 |
| 殺意の接吻 | 6,800 | 6,100 |
| ジンギスカン | 9,800 | 8,800 |
| めぞん一刻完結編 | 7,800 | 7,100 |
| イースII | 7,800 | 7,100 |
| 第4のユニットII | 7,600 | 6,800 |

## コピーツール

| 商品名 | 価格 |
|---|---|
| チャームコピー(88、XI) | 6,800 |
| ニュータイプ88 | 12,000 |
| ファイルマスター(88orX1) | 各10,000 |
| ファイルマスター(98、88、XI) | 9,800 |
| 天下無敵(MSX2 DISK) | 2,000 |
| バックアップブロ68K | 2,000 |
| クイックハンター(ファミコンディスク) | 4,600 |
| ウイザード98 | 13,000 |
| ウイザード88 | 10,000 |

★各種パラメーターもあります。

## サプライ

| 商品名 | 価格 |
|---|---|
| ノーブランド3.5"2DD | 1,380 |
| ノーブランド3.5"2HD | 2,200 |
| マクセル3.5"2HD | 4,900 |
| JOY CARD(各機種対応) | 1,500 |

**本誌掲載以外にも、多数の在庫があります。詳しくはTELにて：052-261-8080**

### ソフトお申し込み方法

①ご希望の商品名等を注文書に記入して、郵便局にて現金書留でお金といっしょにお送り下さい。(注文書は本誌と同じものであれば、手書き、コピーでもかまいません)
②リストにのっていない商品/機種も多数ありますので、お電話にて確認して下さい。
③送料は、1コ…600円、2コ…400円、3コ以上…300円です。
④わからないことがありましたら(052)261-7830で尋ねて下さい。

### 注文書

お名前

ご住所
〒

TEL
(　　　　　)

MBM 2

お持ちのパソコンの種類
本体名／
テレビ／
プリンター／

注文商品名とフロッピーサイズ

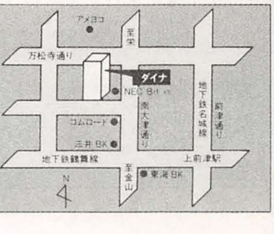
商品名: 丸でかこんで下さい。
5"2D、2DD、2HD
3.5"2D、2DD、2HD、
T/B　ROM
(　　　　　　　　)

### ハードお申し込み方法

●お電話でお申し込み下さい。
●送金方法
①現金書留(上の注文書で送ってネ！)
②銀行振込(岡崎信用金庫　瑞穂支店　普通 168041)
③代金引替(Telの際お申し付け下さい。代引き手数料が必要です。)

ダイナでは、中古パソコン・中古ソフトを高価にて買取り致しております。

**パソコンハウス ダイナ**
☎052-261-7830
A.M.11:00～P.M.8:00(年中無休)
〒460 名古屋市中区大須3丁目31-28






# ポケコンからAXマシーンまで品揃えのアイビットです。

●シャープCU-14ED
14型カラーディスプレイ
(0.39mmドット/アナRGB)
¥79,800→
●対応機種：PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C

●シャープCU-21CD
21型カラーディスプレイ
(0.52mmドット/アナRGB)
¥139,000→
●対応機種：①、②、CU14AD同接、CZ600C/601C/611C/830C

●シャープCU-15M1
15型カラーディスプレイ
(0.39mm/デジアナRGB)
¥99,800→特価¥79,000
●対応機種：①、②、CU14AD同接、CZ600C/601C/611C/830C

●シャープMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)

●シャープMD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)

●シャープMD-9P1
9型モノクロディスプレイ
(4050/コンポジット)
¥34,800→特価¥27,800
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)

●シャープCU-14BD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥64,800→特価¥49,800
●対応機種：PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C

●シャープCZ-880DGY
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050 デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥69,800



対応機種：CZ880C/881C、X1/TURBOシリーズ ケーブルは本体付属を使用 PC88VA/VA2/VA3/MK2SR/TR/FR/MR、PC8801FH/MH/FA/MA、PC286U/V/L、PC9801U/UV/UX/VM/VX/LV各シリーズ アナログ25••25ピンケーブルを使用(デジタルは各専用ケーブルで) MZ700/1500/2000/2200/2500各シリーズ(推奨品シャープ8D8K)

●富士通ゼネラル DM-405
14型カラーディスプレイ
(2000、アナRGB)
¥67,800→特価¥36,000



対応機種：MSXII、FM77AVシリーズ

●TAXAN SV-650
12型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥48,500
●対応機種：①同接(CZ880C/881Cは400ラインのみ)

●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800
●対応機種：MZ25/28シリーズ(ケーブル付属)

●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ、21ピン)
¥89,800→特価¥56,000
●対応機種：FM77AVシリーズ(40は4000文不可)、MSXII

●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥25,000
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)

●THOMSON 4475N
14型カラーディスプレイ
(0.31mmドット/デジ・アナRBG)
¥99,800→特価¥49,800
●対応機種：①同接(CZ880C/881Cは400ラインのみ)

●シャープCZ-820DEB
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→特価¥39,800
●対応機種：②同接、CZ830C

●シャープCZ-880DBK
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050 デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800
●対応機種：①、②、CU14AD同接、CZ830C

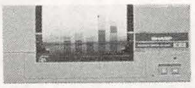
① PC98/88シリーズ、MZ25/28/55/65シリーズ
② MZ2000/2200他、CZ800/801/803C他、FM7/77

X68000の600C(中古)在庫あり

ポケコン総合カタログ並びに特価表差し上げます。切手70円を同封の上当社へお申込みください。
多数お買上げの場合、価格はご相談に応じます



PC-1350/1360/1360K/1425/1475用
●CE-140P 7色カラープリンタ



| | | |
|---|---|---|
| ●PC-E200 | ¥22,000 | ¥17,800 |
| パソコン接続ケーブル | | |
| ●CE-T800 | ¥12,800 | ¥11,800 |
| ●PC-E500 | ¥28,800 | ¥24,800 |

PC-1360+CE-140P ㊣¥72,800→
セット特価¥29,800







X1 turbo Z
021セット
CZ-880CB
+
CZ-880DGY
定価¥357,600

CZ-600C+CZ-603D
特価¥298,000
MZ-2861C+MZ-1D10

## 周辺機器も豊富!その他もお問い合せ下さい。

●MZ-1M08(ボイスボード)……¥10,000→¥6,000
●MZ-1R09(5500用VRAM)……¥35,000→¥25,000
●MZ-1R10(5500用漢字ROM)……¥30,000→¥12,000
●MZ-1R11(5500用256RAM)……¥80,000→¥40,000
●MZ-1R14(5500用辞書ROM)……¥40,000→¥22,000
●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)……¥35,000→¥15,000
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22,000→¥6,000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)……¥35,000→¥12,800
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……¥13,000→¥10,000
●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……¥13,000→¥10,000
●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)……¥32,000→¥10,000
●MZ-1R37(630K RAMファイル)……¥34,800→¥28,000
●MZ-1P17(24ドット漢字カラー/ケーブル付)……¥79,800→¥39,800
●MZ-1P27(水平プリンタ)……¥268,000→¥214,000
●MZ-1P28(8桁プリンタ)……¥148,000→¥118,000
●MZ-1P29(132桁プリンタ)……¥168,000→¥134,000
●MZ-1X29(光学マウス)……¥13,800→¥11,000
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……¥17,800→¥9,800
●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)……¥19,800→¥16,800
●MZ-1E26(2500用コミュニケーションボード)……¥24,800→¥21,000
●MZ-1M01(2000用16ビットボード)……¥78,000→¥8,000
●CZ-8TM1(モデムユニット)……¥29,800→¥9,800
●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)……¥49,800→¥39,800

**CZ-300F+CZ-3CPM(CP/M V2.2)……特価¥13,000**

●CZ-31F(増設ドライブ)……¥59,800→¥7,500
●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)……¥99,800→¥75,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……¥49,800→¥34,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……インタフェイスなし¥30,000
●CZ-6BE1(X68000用1M RAMボード)……¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……¥69,800→¥59,800

●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800→¥12,600
●CZ-51F(代品)(X1ターボ増設フロッピー)……¥22,000
●CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)……¥34,800→¥20,000
●CZ-8EP(X1拡張ボート)……¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)……¥79,800→¥49,800
●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)……¥129,000→¥59,800
●CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥158,000→¥69,800
●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥152,000→¥122,000
●CZ-8PD2(プリンタ)……¥79,800→¥25,000
●CZ-8PD3(ドットプリンタ)……¥59,800→¥18,000
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14,800→¥8,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33,800→¥28,000
●CZ-8BV1(カラーイメージボード)……¥39,800→¥19,000
●CZ-8BV2(カラーイメージボード)……¥39,800→¥32,000
●CZ-8BK2(漢字ROM)……¥19,800→¥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13,800→¥11,700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)……¥6,800→¥5,700
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)……¥19,800→¥16,800
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)……¥24,800→¥19,500
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)……¥14,800→¥4,000
●CZ-8NJ1(ジョイカード)……¥1,700→¥1,500
●CZ-8NS1(イメージスキャナー)……¥188,000→
●CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K)……¥39,800→
●CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック)……¥18,800→
●CZ-128SF(X1 CP/M)……¥9,800→¥8,500
●MZ-6Z001(2500 P.CP/M)……¥16,800→¥14,200
●CZ、MZランゲージシリーズ……各¥13,800→¥11,700
●AN-8TU(RGBシステムチューナー)……新発売¥35,800

※富士通FM-7、77関連の在庫資料さし上げます。(〒70円同封)

## 本体も超特価

●シャープCZ-811C……¥89,800→¥15,000
●シャープCZ-820C……¥69,800→¥16,800
●シャープCZ-880CB……¥218,000→¥95,000
●シャープCZ-881C……¥179,800→¥138,000
●シャープCZ-822C……¥118,000→¥49,800
●シャープMZ-2861(チャートUP付)¥383,000→
●シャープMZ-2200……¥128,000→¥28,000
●シャープMZ-2520……¥159,800→¥78,000
●シャープMZ-2521……¥198,000→¥85,000
●シャープMZ-5521……¥388,000→¥65,000
●シャープMZ-5511……¥288,000→¥45,000
●富士通FM77AV-20-2……¥168,000→¥79,800
●富士通FM77AV-1……¥128,000→¥39,800
●富士通FM77AV-2……¥158,000→¥49,800
●富士通FM77AV40……¥228,000→¥79,800
●富士通FM NEW7……¥99,800→¥25,000

**ハンディ・COPY KIT**
(MZ-2800シリーズ) ¥49,800→**¥44,800**
(MZ-2500シリーズ) ¥45,000→**¥38,000**

●MZ-2500用カラースキャナーユーティリティ(SS-SC-25C)
¥28,000→**¥23,800**
●MZ-2500用ハンディカラースキャナー(WD-05HS)
¥49,800→**¥42,300**

# 全国通信販売

北海道から沖縄まで —— 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。
でも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001〜3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間：10:00〜19:00
●電話受付20:00迄可
●休日：日曜日
〈御振込先〉富士銀行八王子支店
(普通)1752505
FAX.0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。

# '89 初売り お年玉セール

## 単品でもOK!!です。

PC-9801 RX2
CU-14CD
¥398,000
¥ 84,800
セットで ¥482,800
特価 ¥340,000

PC-9801 RA2
CU-14CD
¥498,000
¥ 84,800
セットで ¥582,800
特価 ¥410,000

PC-9801 UV11
CU-14CD
¥265,000
¥ 84,800
セットで ¥349,800
特価 ¥245,000

PHC70FD
DM-405S(MSX用モニター)
¥ 64,800
¥ 69,800
セットで ¥134,600
特価 ¥80,000

新同
X-68000 ACEHD
CZ-601D
¥399,800
¥119,800
セットで ¥519,600
特価 ¥375,000

新同
X-68000 ACE
CZ-601D
¥319,800
¥119,800
セットで ¥439,600
特価 ¥319,800

**すべて、お買得新品です。?の数字はTELにて、どしどしお問い合わせ下さい。**

| 〈パソコン本体〉 | |
|---|---|
| PC-9801RA5 | ¥5?8,000 |
| PC-9801RA2 | ¥3?8,000 |
| PC-9801RX4 | ¥4?8,000 |
| PC-9801RX2 | ¥2?8,000 |
| PC-9801VM11 | ¥2?5,000 |
| PC-9801VM21 | ¥2?5,000 |
| PC-9801UX21 | ¥2?9,000 |
| PC-9801UV11 | ¥1?6,000 |
| PC-9801LV21 | ¥2?8,000 |
| PC-286X | 超特価 |
| PC-286VE | ¥2?5,000 |
| PC-286L-N | ¥2?8,000 |
| PC-286L-H10-N | ¥3?5,000 |
| PC-8801MA2 | ¥1?5,000 |
| PC-8801FE | ¥?8,000 |
| X-1ターボZ | ¥89,800 |
| X-1ターボZⅢ | 超特価 |
| X68000ACE | ¥2?5,000 |
| X68000ACE-HD | ¥??8,000 |
| FM-77AV20EX | ¥69,800 |
| 〈ディスプレイ〉 | |
| CU-14ED | ¥?9,800 |
| CU-14CD | ¥?2,000 |
| CMT147S | ¥4?,000 |
| CMT147L | ¥4?,800 |
| CMT147H | ¥5?,000 |
| DM405S(21ピン・8ピンRGB) | ¥29,800 |
| CZ-603D | ¥?5,000 |
| CZ-601D | ¥?9,000 |
| CZ-611D | ¥1?9,000 |
| KD854N | ¥5?,000 |
| KD854 | ¥5?,000 |
| KD853N | ¥?5,000 |
| KD853 | ¥?8,000 |
| TV353 | ¥?6,000 |
| N5913L | ¥?8,000 |
| CZ-880D | ¥?8,000 |
| CZ-860D | 超特価 |

| 〈プリンター〉 | |
|---|---|
| AR2415 | ¥6?,000 |
| M1724P | ¥6?,000 |
| M1024PⅡ | ¥4?,000 |
| VP1000PC | ¥99,800 |
| PR201G | ¥1?5,000 |
| TR24CL | ¥3?,800 |
| HG2000 | ¥1?8,000 |
| HG800 | ¥1?6,000 |
| NM9950Ⅱ | ¥1?5,000 |
| CZ-8PC2 | ¥43,000 |
| CZ-8PC3 | ¥5?,000 |
| PR201V2 | ¥??8,000 |
| CZ-8PK2 | ¥35,000 |
| 〈ドライブ〉 | |
| FDC352A | ¥4?,000 |
| FDC351A | ¥3?,000 |
| FDC522A | ¥4?,000 |
| FDC521A | ¥3?,000 |
| MC40S | ¥1?5,000 |
| ML40 | ¥9?,000 |
| R4HS | ¥??5,000 |
| R2Jr | ¥?5,000 |
| CRC-HD4A | ¥?8,000 |
| CRC-HD2A | ¥?5,000 |
| 〈小物〉 | |
| FM-DPC433 | ¥69,800 |
| CZ-8BE1 | ¥980 |
| LHC-11(ZHDケーブル) | ¥5,800 |
| KSW-232 | ¥8,000 |
| KSW-C | ¥8,000 |
| KSW-P2 | ¥8,000 |
| KSW-7 | ¥8,000 |
| AR2415(512KBバッファ) | ¥21,000 |
| ディスク保護リング | ¥1,000 |
| キーボード延長ケーブル | ¥1,000 |
| カバーSD-06 | ¥1,000 |
| カバーSD-08 | ¥1,300 |

| | |
|---|---|
| マウスパッドTSA-061 | ¥1,500 |
| ラックカバー | ¥3,200 |
| キーボードカバー | ¥1,980 |
| VP80,800用リボン | ¥1,200 |
| MZ-1T03 | ¥1,980 |
| ピコグラフ | ¥7,800 |
| アインシュタイン98M | ¥39,800 |
| MZ-8BCO4 | ¥980 |
| MZ-1R24 | ¥980 |
| MZ-1E14 | ¥980 |
| MZ-1E18 | ¥980 |
| MZ-1500/700システム-D | ¥980 |
| MZ-1E25 | ¥980 |
| MZ-1M08 | ¥1,980 |
| CZ-6BE1A | ¥32,000 |
| 98バスマウス | ¥3,500 |
| ジョイカード | ¥1,580 |
| β88MK2 | ¥6,800 |
| MZ-6P09 | ¥980 |
| MZ-6P07 | ¥980 |
| MZ-1C26 | ¥980 |
| SHARP小物 | 15%Off |
| NEC小物 | 15%~20%Off |
| Fujitsu小物 | 20%Off |
| 〈ソフト〉 | |
| ジャストシステム PCA ロータス | 30%Off |
| 〈ワープロ〉 | |

AFⅢ、30SFⅡ
フロム10S、フロム11/11D
α3スーパー、α250
ワードバンクノート2
WD-60、WD-650
サンワード340(SWD340)
ES-100、WV-500
mini7H・5HL、ルポ90FⅡ
mini5 CARRY WORD
カシオ電子手帳DK-2000
etc.

大特価!! 破格値!!

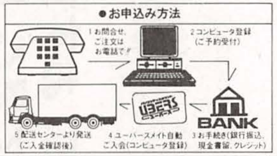
**NEC、SHARP、富士通、EPSON、その他、国内メーカー超ディスカウント。**

新品パソコンをお求めのお客様には、ユーズドパソコン並の価格で超ディスカウント販売いたします。新品の価格は、誌上での発表ができません。申し訳ございませんが、お電話をお待ちいたします。

**●代金引換システム**

現金払いでお買い上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。

●お申込み方法




お手持ちのパソコンの購入月日、機種名、箱付属品等の有無、保証書の有無、ソフト本等と購入希望機種名を明示して、ハガキか電話でお知らせください。当社で即ちに無料査定してご連絡いたします。

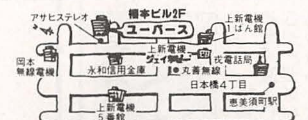
**〈会員募集のお知らせ〉**

ユーバースの会員が新しくなります。金800円と住所、氏名、電話番号を記入したメモを同封のうえ、現金書留、郵便為替でお近くのユーバースへお送り下さい。特典①会員証発行 ②お得な会報発行 ③会員特別バザール開催予定〈通販も可〉④その他特典がいっぱい ※旧会員の方も上記の方法で再申込みお願いします。

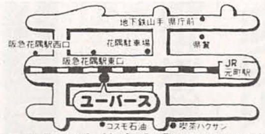
650 神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街) ㈱ユーバース行
556 大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(橋本ビル2F) ㈱ユーバース行
600 京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F) ㈱ユーバース行

①メーカー・機種名 ②購入年月日 ③箱付属品等の有無 ④ソフト・本等 ⑤売り希望価格 ⑥購入希望機種 メーカー・機種名 ⑦住所氏名・年令・TEL

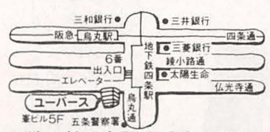
パソコンディスカウント UBERS ユーバース



恵美須町駅から徒歩3分



元町駅から徒歩3分(国鉄高架下)



地下鉄四条駅6番出口30秒

**電話1本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!! あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話下さい。**

大日本橋阪店
大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(橋本ビル2F)
☎(06)631—4016
FAX06(631)8145
振込銀行 太陽神戸銀行 大阪南支店
口座番号 普通口座3135055 ㈱ユーバース

神戸店
神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)
☎(078)371—1030
振込銀行 太陽神戸銀行 栄町支店
口座番号 普通口座3301768 ㈱ユーバース

京都店
京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F)
☎(075)341—1444
FAX075(343)4226
振込銀行 太陽神戸銀行 京都支店
口座番号 普通口座3164309 ㈱ユーバース

# 御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

**New**

## 待望のコントロールBOX KIC-045DX

**ついに実現！こだわる方へ！**
**ステレオサウンドで迫力ある音楽**
（ステレオヘッドホン端子付）

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！ 中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用（全て新品です）、丈夫で長持ちします。

**本物ゲームがステレオになった！ AV感覚満点**

**■価格〔KIC-045DX完成品〕**

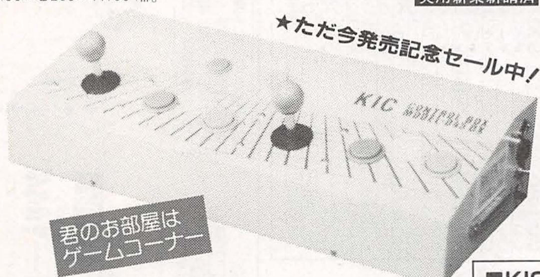
Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応…………………¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応………………………¥28,000
Ⓒ. Ⓐ, Ⓑ両方対応………………………¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。（VHF1～2ch） ★寸法：W450×D200×H100㎜。

実用新案新請済

★ただ今発売記念セール中！




**付属品**

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません。●2スピーカー（ステレオ用）ヘッドホン端子（3.5φ）●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源／5V7A、+12V1A、−5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

**New**

## 高性能になって新登場!!

コントロールBOX **KIC-045DX** 価格据え置き

★ステレオ、2スピーカーで迫力あるサウンドが楽しめます。
（付属：ステレオヘッドホン端子）
★高画質になって画面もスッキリ。ビデオコンバータKIC-0090の改良によりⒶ、Ⓒタイプのビデオ対応が高画質に!!
＊旧タイプをお持ちの方も安心です。実費にて新タイプに改造致します。詳しくはハガキで当社サービス部まで、"AV改造案内書"を御請求下さい。

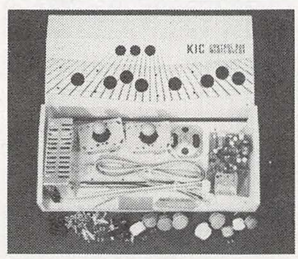
**New**

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる

## KIC-045 組立てフルキット

★ハードに強くなろう！
組立フルキットにチャレンジ!! 〈図解入り、マニュアル付〉

**組立てフルキットは各タイプ（ⒶⒷⒸ）共、完成品価格の5,000円引きです。**
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ〔KIC-0090〕は完成検査済です。（Bタイプには付属していません）
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

**■KIC-045 各タイプの特長（ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます）**

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ（映像）入力端子へピンコードを接続します（ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです）
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ（KIC-0090）内蔵です

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも（ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用）キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの（マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている）に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL（デジタル）CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

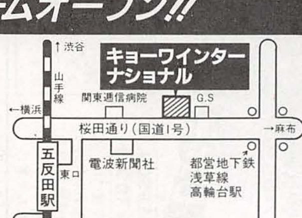
# ★自信を持って、おすすめします！『Simple is best!』あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

**ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります。**
※詳しい資料・在庫価格表は60円切手×3枚同封のうえ下記までお申し込み下さい。

**コントロールBOX用パーツ 各種部品格安販売中!!**

## ショールームオープン!!

業務拡大の為、会社を移転し、ショールームをオープンしました。ぜひ一度ご来店下さいますようスタッフ一同お待ち申し上げております。




（日・祭日もオープンしています）
ショールーム営業時間 午後1:00～6:00

コントロールBOX KIC-045DX
関西地区総発売元
**テクナート**
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F ☎06-643-7641㈹

## ㈱キョーワインターナショナル BM係

〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京 7-130152）にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★**代金引換えシステム**も御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

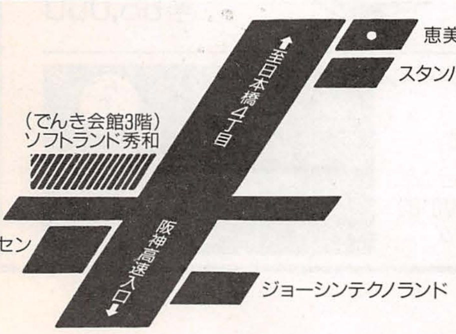
**企画・技術者募集！** 高給優遇、アルバイト可詳しくはお問い合せ下さい。

# 新名所

## 大阪日本橋
## マニア向ゲーム基板販売




★詳しいカタログをご希望の方は、60円切手2枚お送り下さい。
★通信販売をご利用の方は、TELにて欲しいゲームの在庫確認を行なって下さい。
　その後で現金書留で送金して下さい。商品は、代金到着後3日以内に届きます。
★当店では基板の買取り、下取りも行なっております。詳しくはTELか店頭にて!
★ナムコのシステム1用ROM及びゲーム・テーブルも販売致しております。
　(ゲーム・テーブルは近距離ならば別料金で配達致します。例、大阪市内は5千円)
★専用電源、各種コネクター、新品/中古パネル、EP－ROM在庫多数有り!!
★毎週、日曜日は大特価市を行なっております。(例、ゼビウスが2千円)




## ゲーム基板販売
## SOFTLAND
ソフトランド 秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
TEL 06-649-7177
FAX 06-649-7222

# アーケードゲーム大旋風!!　*全国通信販売*

**本物のアーケードゲーム(ゲーセン版)が自宅で体験できる、ゲーム基板の送料無料、全国どこで買っても同一価格**

◎ゲーム基板在庫多数…………¥3,000より　◎18インチゲーム機(完全整備済)…………¥35,000～¥43,000

★特選PCB在庫リスト★

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| サラマンダー | 45K | 飛翔鮫 | 35K | ソロモンの鍵 | 10K |
| 黄金の城 | 18K | ベラボーマン | 90K | ツインビー/電源配線付 | 38K |
| アテナ | 12K | 銀河任侠伝 | 18K | ロックンロープ | 7K |
| フラックアタック | 28K | 奇々怪界 | 13K | ラビオレプス | 38K |
| ドッジボール | 20K | ASO | 14K | トップシークレット | 17K |
| 中華大仙 | 65K | ギャプラス | 12K | ワードナーの森 | 28K |
| イシターの復活 | 30K | 虎への道 | 38K | A-JAX | 68K |
| R-TYPE | 78K | くにおくん | 13K | ロストワールド/P付 | 125K |
| パドルマニア | 15K | シティーコネクション | 12K | ドラゴンバスター | 15K |
| グラディウスII | 90K | フリッキー | 13K | 忍者君II | 15K |
| ドラゴンスピリット | 80K | ファンタジーゾーン | 40K | フェアリーランドストーリー | 18K |
| ジェミニウイング | 38K | メトロクロス | 12K | アームドF | 60K |
| ラストデュエル | 45K | ギャプラス | 12K | スーパーリアルマージャン PIII/P付 | 70K |
| ロードランナーII | 10K | ロードランナーIII | 10K | 麻雀放浪記 掟　P付 | 27K |
| スーパーリアルマージャン PII/P付 | 28K | エイリアンシンドローム | 47K | ブラックパンサー | 55K |
| マージャンクリニックP付 | 30K | 源平討魔伝 | 45K | セクションZ | 12K |

*必ず電話で在庫確認、予約をしてから送金してください*その他多数在庫有り　◆1K＝千円　◆P付＝専用パネル付

**詳しい資料—無料提供中!!** ハガキでお申込みください。
宛先……〒183 東京都府中市新町3－15－5 BM係り

## タイムマシン
☎0423-67-1129
受付時間 午後4:00～8:00

---



# ★ゲームに金縛り!!

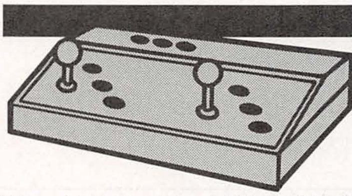


## 業務用ビデオゲームのソフトが手に入る!!

ゲームセンターで使っているゲームがあなたの部屋でプレイできます!! コントロールBOX(KIC-045DX)もさらにパワーアップして登場。ステレオ2スピーカー、ヘッドホン端子付、ビデオ/RF出力も高画質になりました。しかも価格はすえおき、買うなら今しかない!!(旧タイプをお持ちの方は実費のみで改造致します。ゲーム基板も格安で販売中、アフターサービスも万全です。)

★ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

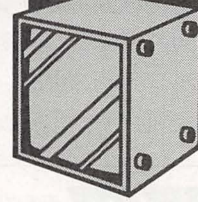
### KIC-045DX



Ⓐビデオ出力タイプ ―――― ¥34,000
ⒷRGB出力タイプ ―――― ¥28,000
ⒸA＋Bタイプ― ¥37,000

㈱キョーワインターナショナル製　●組立キットはそれぞれ¥5,000円引

### 20インチRGBモニター



タテ画面ヨコ画面兼用
21PIN入力端子付
画面反転機能付
限定販売
¥55,000

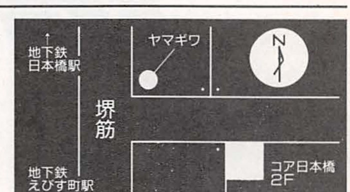
**通信販売もやってます**

●詳しい資料ご希望の方は60円切手2枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

## テクナート

●本社ショールームにて、展示販売中!!
●営業時間:AM10:00▶PM8:00
日・祭日もやってます!!

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641



# あなたのパソコン&ソフトをどこよりも高く買い取り交換いたします。

## UP'Sのソフト高価買取フェアーで得しちゃおう!!

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未成年の方はご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。
詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。

### 新品への下取り交換例

| NEC PC-9801RX2(新品) | |
|---|---|
| PC-8801mkII/30 | +¥235,000 |
| PC-8801mkIIFR/30 | +¥210,000 |
| PC-8801mkIISR/30 | +¥203,000 |
| PC-8801FH/30 | +¥197,000 |
| PC-9801F2 | +¥195,000 |
| PC-9801M2 | +¥157,000 |
| PC-9801VF2 | +¥165,000 |
| PC-9801YM2 | +¥110,000 |
| PC-9801VX2 | +¥ 75,000 |
| PC-9801VX21 | +¥ 65,000 |

| NEC PC-8801MA 2(新品) | |
|---|---|
| PC-8801mkII/30 | +¥ 80,000 |
| PC-8801mkIIFR/30 | +¥ 55,000 |
| PC-8801mkIISR/30 | +¥ 48,000 |
| PC-8801mkIIMR | +¥ 45,000 |
| PC-8801FH/30 | +¥ 42,000 |
| PC-8801MH | +¥ 38,000 |
| FM-77AV2 | +¥100,000 |
| CZ-852C | +¥ 95,000 |
| CZ-856C | +¥ 90,000 |
| CZ-880C | +¥ 80,000 |

| EPSON PC-286VE·STD(新品) | |
|---|---|
| PC-8801mkII/30 | +¥170,000 |
| PC-8801mkIIFR/30 | +¥145,000 |
| PC-8801mkIISR/30 | +¥138,000 |
| PC-8801FH/30 | +¥132,000 |
| PC-9801F2 | +¥130,000 |
| PC-9801M2 | +¥ 92,000 |
| PC-9801VF2 | +¥100,000 |
| PC-9801VM2 | +¥ 45,000 |
| FM-77AV2 | +¥192,000 |
| FM-16βFDII | +¥150,000 |

| NEC PC-8801FE(新品) | |
|---|---|
| PC-8801mkII/30 | +¥ 57,000 |
| PC-8801mkIIFR/30 | +¥ 32,000 |
| PC-8801mkIISR/30 | +¥ 25,000 |
| PC-8801FH/30 | +¥ 19,000 |
| PC-8801mkIIMR | +¥ 22,000 |
| PC-8801MH | +¥ 15,000 |
| FM-77AV2 | +¥ 77,000 |
| CZ-852C | +¥ 74,000 |
| CZ-856C | +¥ 72,000 |
| CZ-880C | +¥ 57,000 |

### 中古品への下取り交換例

| NEC PC-8801mkIISR/30(中古品) | |
|---|---|
| PC-8801mkII/30 | +¥ 49,000 |
| FM-77AV2 | +¥ 53,000 |
| CZ-852C | +¥ 58,000 |
| CZ-856C | +¥ 48,000 |
| CZ-880C | +¥ 15,000 |

| NEC PC-8801FH/30(中古品) | |
|---|---|
| DC-8801mkII/30 | +¥ 58,000 |
| PC-8801mkIISR/30 | +¥ 21,000 |
| PC-8801mkIIFR/30 | +¥ 25,000 |
| FM-77AV2 | +¥ 53,000 |
| CZ-880C | +¥ 23,000 |

| NEC PC-9801VM2(中古品) | |
|---|---|
| PC-8801mkIISR/30 | +¥115,000 |
| PC-8801FH/30 | +¥112,000 |
| PC-9801F2 | +¥103,000 |
| PC-9801M2 | +¥ 75,000 |
| FM-77AV2 | +¥150,000 |

買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

㈱サードウェーブ/中古ショップ・アップス

UP's

☎03(257)0490㈹
〒101 東京都千代田区外神田
4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
FAX.03(257)1549

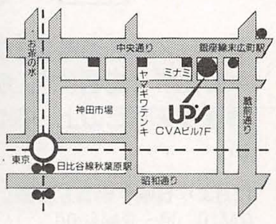
下取・買取・通信販売お問い合わせデスク

受付時間▶ AM10:30〜PM7:00(毎週木曜定休)

東京▶03(257)0460

振り込み口座▶三和銀行新橋支店
㊢274937 ㈱サードウェーブ

営業時間
AM10:30〜PM7:00(木曜定休)




# NEW-HITソフトを格安全国通販

### PC-8801シリーズ

各8,750円ソーサリアン, ジンギスカン, 信長の野望(全国群雄伝), 水滸伝, シャティ, マイト&マジックII, トリトーンII, 怨霊戦記, ファンタジーIII, 琥珀色の遺言, ウルティマIV, ウイザードリイI・II・III, Mr・プロ野球, 各7,850円サイオブレード, エグザイル2, スナッチャー, 原宿アフターダーク, 新九玉伝, シャティ, どろろ, 首斬り館, ハイパーニア, プロ野球FAN, 各6,950円ラストハルマゲドン, イース・II, アークス, ライトニングバッカス, バトルゴリラ, ラストターゲット, マンハッタンレクイエム, ヴァルナ, ミッドガルツA, ミッドガルツB, ハイドライド3, ウイングマンSP, めぞん一刻完結編, プロヴィデンス, セイレーン, スタークルーザー, ジーザス, GENJI, 花の清里, ディレクター物語, 時空の花嫁, 白夜物語, 気まぐれオレンジロード, 歌声人, カオスエンジェル, サバッシュ, クリムゾン, ヴェイグス, スターシップランデブー, 死霊戦線, ワールドゴルフII, アドバンストファンタジアン, ビリヤードきゃぴきゃぴるん, なぎさの館, ラストターゲット, テレホンクラブストーリー, 麻生澪のセクシーパヅル, アマンザス, 小森愛のどきどきラリー, ときめきスポーツギャル, ネクロポリス, かわいそう物語, 王子ビンビン物語, F15ストライクイーグル, アクロジェット, 水龍士, 水龍士II, 今夜も朝までパワフル麻雀2, 華三眩
各6,000円リップスティックアドベンチャー, おちゃめなゆうれい, 殺しのドレス2, テトリス, ディアブロ, 極道陣取り, 韋駄天いかせ男, ウルティマI, たんば, シルフィード
うる星やつら, めぞん一刻, ザ・タワーオブドラゴン, ウオーニング, ヘルツオーク, カインドゥギャルズ, 雑学オリンピック, ファイナルロリータ, いろはにほへと, GAL WARSきゃぴきゃぴるん, ネギ麻雀, 自己中心派・2・3, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, 各5,200円アークティック, ザ・コックピット, ソーサリアンシステムパック, ザ・病院, 各3,380円ソーサリアンシナリオVol. 2・3, セーラー服美少女図鑑1-6美少女・ムービングスクール アップルクラブ1・2, (データ集1〜10各1,350円)
各4,300円スティルソードforアダルト, ゴリンピック, 各2,700円リップスティック1〜5, ザ・FOCUS 各7,100円マスターオブモンスター, スーパー大戦略 各11,300円ウイザードリイ#4, シュワルツシルト 各13,000円三国志, 太平洋の嵐DX(VA) バーニングポイント7,700円ディガンの魔石8,900円 P1 33,000円, 88CARD23,000円 ラルフ11.400円ユーカラチャート20,000円,

### PC-9801シリーズ

各8,750円デス・ブリンガー, ミッドガルツ, マイト&マジックII, テイルナノーグII, ベトナム1968, トリトーン2, ねじ式, プロダクションマネージャー, 死体置場で夕食を, 琥珀色の遺言, 維新の嵐, ソーサリアン, F-16・ファイティングファルコンII, Mr・プロ野球, ロードス島戦記, 白夜物語, ジンギスカン, ウイザードリイI・II・III, ウルテイマIV, DOME, 原宿アフターダーク, 日本縦断セスナフライト, ファンタジーIII, インサイダーズ, 麻雀武蔵
各7,850円大戦略IIスペシャル, エグザイル2, SUPER大戦略98, キングオブマジック, サイオブレード, 新九玉伝, アランティア, 各6,950円白夜物語, ホワッツマイケル, STOME, 自己中心派2, ハイデッガー, ハイドライド3, スタークルーザー, イース・2, ディレクター物語, ラストハルマゲドン, 霧のカトレア, 気まぐれオレンジロード, めぞん一刻完結編, ディーバー「カリユガの光輝」, アークス, GENJI, 天使達の午後II, 番外II, アマンザス, ガンダーラ, ソープランドストーリィ, 王子ビンビン物語, 各6,000円リップスティックアドベンチャー, うる星やつら, めぞん一刻, お嬢様くらぶ, カインドゥギャルズ, ファイナルロリータ, たんば, 殺しのドレス2, テトリス, ウルティマI, 各11,300円シュワルツシルト, 大海令, A列車で行こうII ウイザードリイ#IV, ザ・キングオブシカゴ, バランスオブパワー, ザ・スーパーラスベガス, AI囲碁, 各3,380円ソーサリアン追加シナリオVol. 2, Vol. 3, 8,900円ディガンの魔石, 7,550円ロードオブウォーズ, 32,800円忍者3, 23,500円まいと〜く(Ver1・2, 28,000円毛筆ワープロJr, 39,800円P1エグゼ, 24,800円Torbo-c2・0, 81,000円ミュージくん, 16,300円MS-DOS(Ver3・3)NEC, 31,000円シルエット, 22,800円Z'S-STAFF98

### X-1シリーズ

各8,750円琥珀色の遺言, トリトーン2, マイト&マジックII, アークス, ソーサリアン, ファンタジーIII, ウイザードリイI・II・III, ウルティマIV, ジンギスカン, 信長(全国), 各7,850円エグザイル, サイオブレード, 新九玉伝, プロ野球FAN, 各6,950円白夜物語, スタークルーザー, 今夜も…パワフル麻雀2, ラストハルマゲドン, めぞん一刻完結編, イース・2, ミュール, スペースハリアー, 天使たちの午後II, ハイドライド3, ワールドゴルフII, ジーザス, 各6,000円テトリス, たんば, ディアブロ, ウルテイマI, 極道陣取り, 大戦略, ザ・リタン・オブ・イシター, スーパーレイドック, めぞん一刻, うる星やつら, お嬢様くらぶ, 各5,200円ソーサリアンシステムパック, アークティック, 11,300円ウイザードリイ#4, 各7,100円スーパー大戦略, マスターオブモンスター, 13,000円三国志, 6,680円ゼリアード, 各3,380ソーサリアン追加シナリオVol. 2・3,

### X-68000シリーズ

各8,750円ファンタジーIII, 白夜物語, ラストハルマゲドン, プロダクションマネージャー, めぞん一刻完結編SP, トリトーンII, デス・ブリンガー, アークス, 名監督II, サンダーフォース2, マイト&マジック, DOME, 信長の野望(全国版), ウルテイマIV, 各7,850円フルスロットル, 沙羅曼蛇, スーパー大戦略X68K, ドラゴンスピリット, 各6,950円R-TYPE, ウオーニング, マーダークラブX68000デラックス, パワーリーグ, ザ・マン・アイ・ラブ, カサブランカに愛を, ガルフォース2, 第4のユニット2, 殺人倶楽部, ザ・リターン・オブ・イシター, マンハッタンレクイエム, 熱血高校ドッチボール部, 桃太郎伝説, ソフトでハードな物語2, アルカノイド, 源平討魔伝, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, 各6,000円テトリス, スペースハリアー, 第4のユニット 花札放浪記, いろはにほへと, ザ・コックピット, くどき方教えます, カインドゥギャルズ, 各11,300円A列車で行こうII, ザ・スーパーラスベガス, 各13,000円三国志, 太平洋の嵐DX, 15,300円サンプリングPRO, 15,980円MUSIC PRO 13,500円SOUND PRO, 33,800円C・コンパイラ 25,300円CARD PRO, 47,800円DATA PRO 16,800円NEW Print Shop, 8,900円ザ・福袋V2・0 23,500円スーパー・アーティスト256, 32,300円EW 18,650円ハイパーUD, 11,350円た〜みのる

### FM-77AVシリーズ

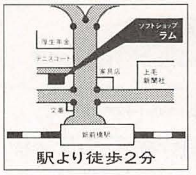
各8,750円アークス, 琥珀色の遺言, 怨霊戦記, ジンギスカン, ファンタジーIII, マイト&マジック, ウィザードリイ#I・II・III, 各7,850円サイオブレード, プロ野球FAN, 各6,950円白夜物語, めぞん一刻完結編, くりーむレモン, 花の清里, GENJI, マンハッタンレクイエム, 天使たちの午後II, イース・II, ジーザス, 王子ビンビン物語, 各6,000円シルフィード, ソリテイアロイヤル, テトリス, ザ・リターンオブイシター, たんば, 大戦略FM, レイドック, 麻雀吾空, うる星やつら, めぞん一刻, いろはにほへと, 13,000円三国志, 6,600円スペースハリアー 11,300円ウイザードリイ#4(リタンオブワードナー)

### MSXシリーズ

各8,750円アークスD, ファンタジーIID, スナッチャD, 琥珀色の遺言D, トリトーンIID, DOMED, ウィザードリイD, マイト&マジックD, GabanD, 波動の標的D, ジンギスカンD, R, 各7,850円スーパー大戦略R, サイオブレードD, 原宿アフターダークD, エグザイル・2D, 首斬り館D, 信長の野望(全国版)D, ミッド・ガルツA, BD, 各6,980円ラストハルマゲドンD, イース・II, スターシップランデブーD, ハイデッガーD, 白夜物語D, 気まぐれオレンジロードD, 今夜もパワフル麻雀2D, アルギースの翼R, V/STOL FIGHTERD, 真魔王ゴルベリアスD, めぞん一刻完結編D・R, カオスエンジェルD, 死霊戦線2D, メンバーシップゴルフ 新九玉伝D, なぎさの館D, セイレーンD, マンハッタンレクイエムD, グレイテストドライバーD, ワールドゴルフIID, ジーザスD, 抜忍伝説D, 花の清里D, ウイングマンスペシャルD, 殺人倶楽部R・D, ソープランドストーリィーD, 東京女子高制服を脱いだ図鑑1・2・3, ミュールD, 各6,000円テトリスD, ペンギンくんWars2R, ゼビウス「ファードラウト伝説」R, デイアブロD, マスターオブモンスターD, 学園戦記D, 機動戦士ガンダム 極道陣取りD, ウルティマID, たんばD, 自己中心派R, クリムゾンD, 麻雀吾空R, 麻雀狂時代SPD, 制覇D, テープダンジョンIIR, ドラゴンクエストIIR, サジリD, テスタメントD, 孔雀王D ソリティアロイヤルD, T・D・FD, 学園物語D・R, リバイバーD, カインドウギャルズD, めぞん一刻D, うる星やつらD, センサーキッドR, お嬢様くらぶD, 雑学オリンピックD, サラマンダR, GALナンパ大作戦D おちゃめなゆうれいD, ちょっと名探偵D, F1・SPIRITD, LAYDOCK2D, サイコワールドD, ザ・コックピットR, リトルバンパイアD, プレイボール2D, 各5,200円ゴーファーの野望R, ケンペレチェスR, 阿佐田哲也のA級麻雀R, Beガール!D, 激突ペナントレースR, パロディウスR, F1スピリットR, アクロジェットR, エルギーザの封印R, 新10倍カートリッジR, F-15ストライクイーグルR・D, ラスタンサーガR, 陽あたり良好!D, ラ'フェールD, 軍人将棋D, 各6,550円R-TYPE, 11,300円ウイザードリイ#1R, 7,280円アンジェラス〜悪魔の福音〜 各11,300円G-CARD, バランスオブパワーD, 6,000円文書作左衛門, 6,950円はがき書右衛門, 25,800円HALNOTE, 13,000円G-CALK, 21,000円msx-writeII, 29,800円msx-DOS2

### NEW・HARDが安い!

X68000ACEHD¥399,800→¥372,000
PC8801FE¥129,000→¥172,000
PC-88VA2¥298,000→¥273,000
F1XDJmsx2+¥69,800→¥57,800
X68000ACEHD+CZ-601Dセット¥475,000
セガメガドライブ, PCエンジン他




駅より徒歩2分

### ソフト・ハード通販お申込方法

- 御送金は希望の商品をTELにて注文のうえ一週間以内に現金書留か普通為替で。(中に住所・氏名・TEL・商品名・機種・送金明細のメモを同封して下さい)
- 郵便振替で御送金の方は下記の口座番号に振込んで下さい。
  口座番号 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
- 送料は1本350円2本以上500円ハードは別途申し受けます。
- 代金引き替えの方は手数料200円プラスして下さい。
- ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間 月曜〜土曜12:00〜20:00、日祭10:00〜19:00
  定休日 第2、第3月曜日
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手120円同封して申込み下さい。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594

〒371 前橋市新前橋町17-13

# NOVAに技あり、安さあり・・・！

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
## PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン



〈4050文字基本セット〉 チルト台付

注文No.B-0201

| | |
|---|---|
| N E C PC8801FE | ¥129,000 |
| トムソン 4475N | ¥ 99,800 |
| 定価合計 | ¥228,800 |

限定30セット 特価132,000円

初回／¥5,340／月々¥3,700×23回／㊁1.6万×4回

〈純正基本セットA〉 注文No.B-0202

| | |
|---|---|
| N E C PC8801FE | ¥129,000 |
| N E C PCKD863S | ¥118,000 |
| 定価合計 | ¥247,000 |

特価 ？？？円

初回¥5,300／月々¥5,100×23回／㊁2.2万×4回

注文No.B-0203

〈純正基本セットB〉

| | |
|---|---|
| N E C PC8801FE | ¥129,000 |
| N E C PCKD863G | ¥138,000 |
| 定価合計 | ¥267,000 |

特価 ？？？円

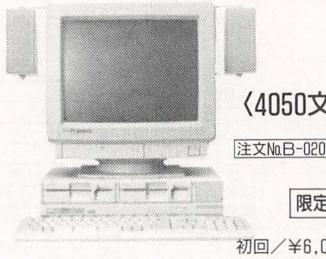
初回¥5,650／月々¥5,500×23回／㊁2.4万×4回

別売パワーアップオプション

N88日本語BASICシステムディスク
PC88D41-2W……~~¥16,000~~

ステレオサウンドボードII
PC8801-25……~~¥39,800~~

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
## PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー



〈4050文字基本セット〉 チルト台付

注文No.B-0204

| | |
|---|---|
| N E C PC8801MA2 | ¥168,000 |
| トムソン 4475N | ¥ 99,800 |
| 定価合計 | ¥267,800 |

限定30セット 特価162,000円

初回／¥6,040／月々¥4,500×23回／㊁2万×4回

〈純正基本セットC〉 注文No.B-0205

| | |
|---|---|
| N E C PC8801MA2 | ¥168,000 |
| N E C PCKD863S | ¥ 99,800 |
| 定価合計 | ¥286,000 |

特価 ？？？円

初回¥6,000／月々¥5,900×23回／㊁2.6万×4回

注文No.B-0206

〈純正基本セットD〉

| | |
|---|---|
| N E C PC8801MA2 | ¥168,000 |
| N E C PCKD863G | ¥138,000 |
| 定価合計 | ¥306,000 |

特価 ？？？円

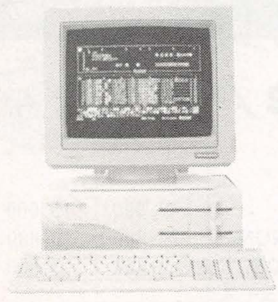
初回¥7,480／月々¥6,200×23回／㊁2.8万×4回

# ノバ NOVA情報機器

情報機器

日本一の品揃え

限定30セット 注文No.B-0207



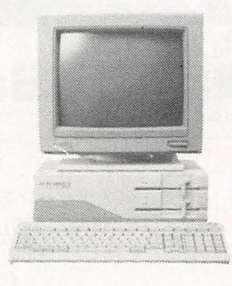
### PC-9801VMII

| | |
|---|---|
| N E C PC9801VM11 | ¥328,000 |
| トムソン 4475N | ¥ 99,800 |
| 定価合計 | ¥427,800 |

特価285,000円

| クレジット | 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| | 36 | 0 | 11,050 | 9,700×35 |
| | 48 | 0 | 8,600 | 7,700×47 |

限定30セット 注文No.B-0208



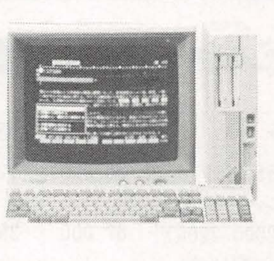
NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
### PC-9801RX2

| | |
|---|---|
| N E C PC9801RX2 | ¥398,000 |
| トムソン 4475N | ¥ 99,800 |
| 定価合計 | ¥497,800 |

特価335,000円

| クレジット | 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| | 36 | 0 | 13,050 | 11,400×35 |
| | 48 | 0 | 12,500 | 9,000×47 |

限定30セット 注文No.B-0209



### PC-9801UVII

| | |
|---|---|
| N E C PC9801UV II | ¥265,000 |
| トムソン 4475N | ¥ 99,800 |
| 定価合計 | ¥364,800 |

特価235,000円

| クレジット | 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| | 36 | 0 | 9,050 | 8,000×35 |
| | 48 | 0 | 9,400 | 6,300×47 |

注文No.B-0210



### PC-9801RA2

| | |
|---|---|
| N E C PC9801RA2 | ¥498,000 |
| トムソン 4475N | ¥ 99,800 |
| 定価合計 | ¥597,800 |

特価405,000円

| クレジット | 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| | 36 | 0 | 15,150 | 13,800×35 |
| | 48 | 0 | 14,200 | 10,900×47 |

## ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合（商品在庫をご確認ください）
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。

振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器

●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
3〜60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

# 激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3〜60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK.！ 日曜・祭日 配達指定OK！

営業時間 平日 10:00〜20:00 日曜祭日 10:00〜19:00 ★年中無休

限定30セット　注文No.B-0211

20Mバイトハードディスク搭載 HDモデル登場



パーソナルワークステーション

## X68000

ACE- HD

シャープ CZ-611C-GY ￥399,800
シャープ CZ-601D-GY ￥119,800
定価合計 ￥519,600

特価 ？？？円

| クレジット | 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| | 36 | 0 | 14,200 | 13,300×35 |
| | 48 | 0 | 13,500 | 10,500×47 |

## ますます身近な、MSX2。これは凄いゾ MSX2+！

MSX2　注文No.B-0212

F1XD mk2

特製プログラミングおたすけディスク付

SONY HB-FIXDmk2

￥49,800 特価38,500円



MSX2+　注文No.B-0213

F1XDJ

SONY HB-FIXDJ

￥69,800 特価53,500円

MSX2+ A1FX　注文No.B-0214



ナショナル FS-AIFX

3.5インチFDD、JIS第1水準

グラフィックツール・ディスクツール付

￥57,800 新春特価

特価 ？？？円

MSX2+ A1WX　注文No.B-0215



ナショナル FS-AIWX

FM音源内蔵・JIS第1・2水準

日本語ワープロ内蔵

￥69,800 新春特価

特価 ？？？円

## ☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

## 日本一の大特価

## 今月の目玉商品／ハードディスク・ディスプレイ

●Snapper SP-340

40MB



~~￥125,000~~

特価9？,000円

●ユーステックSP520 I/F付

￥98,000 特価￥49,800



●THOMSON 4475N

14インチカラーディスプレイ

0.31㎜ドットピッチ・チルト台付

アナログ/ディジタルケーブル付

特価49,800円

●HD404HS

40MB ￥138,000

ハイスピード・28mS

特価 ？？？円

## モデム

●オムロン MD-2400B ￥49,800➡ 35,800円
●オムロン MD-1200A2 ￥24,800➡ 16,000円
●エプソン SR-240AT ￥59,800➡ 電話にて激安
●アイワ PV-A2400MNP4 ￥46,800➡ 電話にて激安
●アイワ PV-A1200mKII ￥26,800➡ 電話にて激安
●NEC COMSTAR2424AT/5 ￥66,000➡電話にて激安

## マウス＆ハンディスキャナー

●NEOS MS-50L(マウス)……￥5,800➡ 4,000円
●NEOS MS-50HR(マウス)……￥9,800➡ 6,500円
●NEOS MS-40(マウス)……￥12,800➡ 7,800円
●NEOS SC109(イメージスキャナー)……￥28,800➡18,900円
●ハル研 HIS-10Y……￥29,800➡19,800円
●ハル研 HWS-10G……￥34,800➡23,000円
●オムロン HS-10R……￥49,800➡36,000円
●エプソン GT-100V……￥44,800➡電話にて激安
●オムロン HS-7R……￥39,800➡28,800円
●シャープ JX-100……￥89,800➡電話にて激安
●エプソン GT1000……￥79,800➡電話にて激安

## プリンター

●エプソン AP550PCセット ￥69,800➡電話にて激安
●エプソン AP800PCセット ￥99,800➡電話にて激安
●エプソン HG800PCセット ￥168,000➡電話にて激安
●エプソン VP-800 PCセット ￥124,000➡電話にて激安
●エプソン VP-1000 PCセット ￥154,000➡電話にて激安
●エプソン VP135KEXPC ￥100,000➡電話にて激安
●スター精密 TR-24CL (PC、FM用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付) ￥69,800➡ 37,800円
●スター精密 AR-2415 ￥144,000➡ 69,800円
●NEC PC-PR101TL2 ￥83,800➡電話にて激安
●NEC PC-PR201TH ￥145,000➡ 電話にて激安
●NEC PC-PR201G ￥158,000➡電話にて激安

### アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

### グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

### 手軽で安心な代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

## NOVA 情報機器

東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

1

# ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！
今すぐ送ろう！持って行こう！
▶ 日本マイコン流通センター
日本マイコン流通センターへ
広告1ページ目 ▶

## 新作ゲームソフト激安販売!!

**PC-8801シリーズ用（SR以降）**

| 注文番号 | メーカー名 | ソフト名 | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|---|---|
| B-BS1 | HOT・B | GENJI | 7,800 | 7,020 |
| B-BS2 | KGD | 原宿AFTeR DARK | 8,800 | 7,920 |
| B-BS3 | NCS | ライトニングバッカス〔12月発売〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS4 | NEC | R-TYPE(VA専用) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS5 | SPS | ザ・リターン・オブ・イシター | 6,800 | 6,120 |
| B-BS6 | Sパンサー | 花の清里 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS7 | T&Eソフト | サイオブレード | 8,800 | 7,920 |
| B-BS8 | T&Eソフト | ハイドライド3 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS9 | dBソフト | 今夜も朝までパワフルまあじゃん | 6,800 | 6,120 |
| B-BS10 | dBソフト | 今夜も朝までパワフルまあじゃん2 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS11 | 宇宙企画 | 麻生 零のセクシーパズル | 7,800 | 7,020 |
| B-BS12 | 宇宙企画 | 小森 愛のどきどきラリー | 7,800 | 7,700 |
| B-BS13 | 光栄 | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン | 9,800 | 8,820 |
| B-BS14 | 光栄 | 維新の嵐(VA専用) | 9,800 | 8,820 |
| B-BS15 | 光栄 | 水滸伝〔12月発売〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS16 | 光栄 | 水滸伝 CD付〔12月発売〕 | 12,300 | 11,070 |
| B-BS17 | 光栄 | 信長の野望・戦国群雄伝〔12月発売〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS18 | 光栄 | 信長の野望・戦国群雄伝 CD付〔12月発売〕 | 12,300 | 11,070 |
| B-BS19 | 小学館 | ZAVAS(サバッシュ) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS20 | 日本テレネット | X・Z・R(エグザイル)II〔12月発売〕 | 8,800 | 7,920 |
| B-BS21 | 日本ファルコム | Ys(イース) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS22 | 日本ファルコム | YsII(イースII) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS23 | 日本ファルコム | ソーサリアン | 9,800 | 8,820 |
| B-BS24 | 日本ファルコム | ソーサリアン ユーティリティディスク | 3,800 | 3,420 |
| B-BS25 | 日本ファルコム | ソーサリアン 追加シナリオ Vol.1 | 3,800 | 3,420 |
| B-BS26 | 日本ファルコム | 戦国ソーサリアン(ソーサリアンシナリオ2) | 3,800 | 3,420 |
| B-BS27 | 日本ファルコム | ピラミッドソーサリアン(シナリオVol.3)〔12/23発売〕 | 3,800 | 3,420 |
| B-BS28 | 日本ファルコム | ソーサリアン(VA専用)2DD | 9,800 | 8,820 |
| B-BS29 | アスキー | ウイザードリー#4〔12月発売〕 | 12,800 | 12,300 |
| B-BS30 | イーストキューブ | 白夜物語 ウィンチェスター家の末裔 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS31 | ウインキーソフト | アメリカンサクセス | 6,800 | 6,120 |
| B-BS32 | ウルフチーム | ARCUS | 7,800 | 7,020 |
| B-BS33 | ウルフチーム | ミッド・ガルツ SIDE A〔予約〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS34 | エニックス | アンジェラス〜悪魔の福音〜 | 8,200 | 7,700 |
| B-BS35 | エニックス | The Old Village Story〔12月発売〕 | 8,200 | 7,700 |
| B-BS36 | エニックス | バーニングポイント〔12月発売〕 | 8,600 | 8,100 |
| B-BS37 | エニックス | ワールドゴルフII | 7,800 | 7,700 |
| B-BS38 | クリスタルソフト | アドヴァンスト・ファンタジアン〔12月発売〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS39 | クリスタルソフト | バトルゴリラ(VA不可) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS40 | クリスタルソフト | Mr.プロ野球 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS41 | クレソフトウェア | シルバーゴースト | 7,800 | 7,020 |
| B-BS42 | ゲームアーツ | VEIGUES〔12/16発売〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS43 | ゲームアーツ | ぎゅわんぶらあ自己中心派 | 6,800 | 6,120 |
| B-BS44 | ゲームアーツ | ぎゅわんぶらあ自己中心派2 | 6,800 | 6,120 |
| B-BS45 | ゲームアーツ | ぎゅわんぶらあ自己中心派3〔12月発売〕 | 6,800 | 6,120 |
| B-BS46 | ゲームアーツ | ファミリースタジアムペナントレース版(VA専用)〔12月発売〕 | 6,800 | 6,120 |
| B-BS47 | ゲームアーツ | ファミリースタジアムジョイポートセット(VA専用)〔12月発売〕 | 10,600 | 9,540 |
| B-BS48 | コナミ | スナッチャー | 8,800 | 7,920 |
| B-BS49 | ザインソフト | トリトーン2〔11月発売〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS50 | システムクリエイション | ローズポーション | 8,200 | 7,380 |
| B-BS51 | システムサコム | ヴァルナ〔12月発売〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS52 | システムサコム | プロビデンス〔12月発売〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS53 | システムソフト | SUPER 大戦略 | 8,000 | 7,200 |
| B-BS54 | システムソフト | Master of Monsters | 8,000 | 7,500 |
| B-BS55 | ジャスト | 天使たちの午後 PartII 美奈子 | 7,800 | 7,300 |
| B-BS56 | スキャップトラスト | スターシップランデブー | 7,800 | 7,020 |
| B-BS57 | スタークラフト | ファンタジーIII ニカデモスの怒り | 9,800 | 9,700 |
| B-BS58 | スタークラフト | マイト・アンド・マジック BOOK TWO〔12月発売〕 | 9,800 | 9,700 |
| B-BS59 | テクノソフト | 新九玉伝 | 8,800 | 7,920 |
| B-BS60 | テクノポリス | おんなのこけーさつたい〔12月発売〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS61 | テクノポリス | GAL WARS キャピキャピルン！ | 6,800 | 6,120 |
| B-BS62 | テクノポリス | ビリヤード きゃぴきゃぴるん | 6,800 | 6,120 |
| B-BS63 | テクノポリス | まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀II〔12月発売〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS64 | ドット企画 | ザ・タワー・オブ・ドラゴン | 6,800 | 6,120 |
| B-BS65 | フェアリーテール | 殺しのドレス2〔12月発売〕 | 6,800 | 6,120 |
| B-BS66 | フェアリーテール | スティル・ソード FOR ADULT | 4,800 | 4,320 |
| B-BS67 | フェアリーテール | リップスティック・アドベンチャー | 6,800 | 6,120 |
| B-BS68 | ブレイングレイ | ラスト・ハルマゲドン | 7,800 | 7,020 |
| B-BS69 | ボーステック | ザ・スキーム | 7,800 | 7,020 |
| B-BS70 | マイクロキャビン | きまぐれオレンジロード〜夏のミラージュ〜 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS71 | マイクロキャビン | ホワッツ マイケル〔12月発売〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS72 | マイクロキャビン | めぞん一刻 完結編・さよなら、そして… | 7,800 | 7,020 |
| B-BS73 | マイクロネット | 極道陣取り〔12月発売〕 | 6,800 | 6,120 |
| B-BS74 | マイクロネット | 麻雀狂時代 SPECIAL | 6,800 | 6,120 |
| B-BS75 | リバーヒルソフト | 琥珀色の遺言 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS76 | リバーヒルソフト | マンハッタン・レクイエム | 7,800 | 7,020 |
| B-BS77 | リバーヒルソフト | キス・オブ・マーダー(殺意の接吻) | 5,800 | 5,220 |

**MSX・MSX2用**

| 注文番号 | メーカー名 | ソフト名 | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|---|---|
| B-BS78 | HAL | ハルノート(MSX2/DISK) | 29,800 | 26,820 |
| B-BS79 | HOT・B | 中華大仙(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS80 | HOT・B | ブロック・ブレーカー(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS81 | T&Eソフト | グレイテストドライバー(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS82 | T&Eソフト | サイオブレード〔12月発売〕(MSX2/DISK) | 8,800 | 7,920 |
| B-BS83 | T&Eソフト | ピクセル3(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS84 | 光栄 | 信長の野望 全国版(MSX2/ROM) | 9,800 | 8,820 |
| B-BS85 | 東京書籍 | 暗黒神話(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS86 | 日本テレネット | X・Z・R(エグザイル)破戒の偶像(MSX2/DISK) | 8,800 | 7,920 |
| B-BS87 | 日本テレネット | XZRII(エグザイル2)〔12月発売〕(MSX2/DISK) | 8,800 | 7,920 |
| B-BS88 | 日本テレネット | プロ野球FANテレネットスタジアム(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS89 | 日本ファルコム | YsII(イースII)(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS90 | アートディンク | ハウメニロボット(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS91 | アスキー | ぺんぎんくんWARS2〔予約〕(MSX2/ROM) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS92 | イーストキューブ | 白夜物語 ウィンチェスター家の末裔(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS93 | イタミCC | フォーカス(MSX2/DISK) | 8,800 | 7,900 |
| B-BS94 | インフォマーシャル | 刑事 大打撃(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS95 | インフォマーシャル | 小林ひとみパズルインロンドン(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS96 | ウルフチーム | アークス(MSX2/DISK) | 8,800 | 7,920 |
| B-BS97 | エニックス | アンジェラス 悪魔の福音〔12月発売〕(MSX2/DISK) | 8,200 | 7,700 |
| B-BS98 | エニックス | ウイングマンスペシャル(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,300 |
| B-BS99 | エニックス | ガンダーラ(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,300 |
| B-BS100 | エニックス | ドラゴンクエストII(MSX2/ROM) | 6,800 | 6,300 |
| B-BS101 | エニックス | ワールドゴルフII(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,300 |
| B-BS102 | ゲームアーツ | ぎゅわんぶらあ自己中心派(MSX/ROM) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS103 | コナミ | F1 スピリット〔予約〕(MSX2/ROM) | 5,800 | 5,220 |
| B-BS104 | コナミ | 王家の谷ーエルギーザの封印ー(MSX/ROM) | 5,800 | 5,220 |
| B-BS105 | コナミ | 王家の谷ーエルギーザの封印ー(MSX2/ROM) | 5,800 | 5,220 |
| B-BS106 | コナミ | グラディウス2〔予約〕(MSX/ROM) | 5,800 | 5,220 |
| B-BS107 | コナミ | ゴーファーの野望〔12月発売〕(MSX/ROM) | 5,800 | 5,220 |
| B-BS108 | コナミ | コナミゲームコレクションVOL.1(MSX2/DISK) | 4,800 | 4,320 |
| B-BS109 | コナミ | コナミゲームコレクションVOL.2(MSX2/DISK) | 4,800 | 4,320 |
| B-BS110 | コナミ | コナミゲームコレクションVOL.3(MSX2/DISK) | 4,800 | 4,320 |
| B-BS111 | コナミ | コナミゲームコレクションVOL.4(MSX2/DISK) | 4,800 | 4,320 |
| B-BS112 | コナミ | コナミの占いセンセーション(MSX2/DISK) | 4,800 | 4,320 |
| B-BS113 | コナミ | THEプロ野球激突!!ペナントレース〔予約〕(MSX2/ROM) | 5,800 | 5,220 |
| B-BS114 | コナミ | 沙羅曼蛇〔予約〕(MSX2/ROM) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS115 | コナミ | スナッチャー(DISK+SCCカートリッジ)(MSX2/DISK) | 9,800 | 8,820 |
| B-BS116 | コナミ | パロディウス(MSX/ROM) | 5,800 | 5,220 |
| B-BS117 | コンパイル | アレスタ〔予約〕(MSX2/ROM) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS118 | コンパイル | 真・魔王ゴルベリアス〔12月発売〕(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS119 | シャノアール | プロフェッショナル麻雀悟空(MSX2/ROM) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS120 | シンキングR | カサブランカに愛を(MSX2/DISK) | 7,200 | 6,480 |
| B-BS121 | スキャップトラスト | クリムゾン(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS122 | スキャップトラスト | スターシップランデブー〔予約〕(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS123 | スタークラフト | マイト&マジック〔12月発売〕(MSX2/DISK) | 9,800 | 9,700 |
| B-BS124 | ソニー | Ys(イース)(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS125 | ソニー | はがき書右衛門(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,300 |
| B-BS126 | ソニー | プレイボールII(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,300 |
| B-BS127 | ソニー | 文書作左衛門(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,300 |
| B-BS128 | ソニー | メンバーシップゴルフ(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,300 |
| B-BS129 | テクノソフト | 新九玉伝〔12月発売〕(MSX2/DISK) | 8,800 | 7,920 |
| B-BS130 | テクノソフト | フィードバック(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS131 | データウエスト | 第4のユニット(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS132 | データウエスト | 第4のユニット2(MSX2/DISK) | 7,600 | 6,840 |
| B-BS133 | ナムコ | ザ・リターン・オブ・イシター〔予約〕(MSX2/ROM) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS134 | ナムコ | XEVIOUS(ゼビウス)(MSX2/ROM) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS135 | ニチブツ | 制覇〔HB-F5、HC80/90/95不可〕(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS136 | ビッツー | クインプル(MSX2/DISK) | 5,800 | 5,220 |
| B-BS137 | ビッツー | 激走 ニャンクル(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS138 | ビッツー | ファミクル・パロディック〔予約〕(MSX2/ROM) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS139 | ブレイングレイ | ラストハルマゲドン(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS140 | ボーステック | ファンタジージェルノアの章(MSX2/DISK) | 9,800 | 8,820 |
| B-BS141 | ボーステック | ファンタジー2(MSX2/DISK) | 9,800 | 8,820 |
| B-BS142 | マイクロキャビン | きまぐれオレンジロード〔12月発売〕(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS143 | マイクロキャビン | スーパー大戦略〔予約〕(MSX2/ROM) | 8,800 | 8,300 |
| B-BS144 | マイクロキャビン | 大戦略(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS145 | マイクロキャビン | めぞん一刻 完結編(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS146 | マイクロキャビン | めぞん一刻 完結編〔予約〕(MSX2/ROM) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS147 | マイクロネット | 極道陣取り(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS148 | マイクロネット | たんば〔12月発売〕(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS149 | マイクロネット | 麻雀狂時代SPECIAL(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |
| B-BS150 | リバーヒルソフト | 琥珀色の遺言(MSX2/DISK) | 9,800 | 8,820 |
| B-BS151 | リバーヒルソフト | マンハッタン・レクイエム(MSX2/DISK) | 7,800 | 7,020 |
| B-BS152 | リバーヒルソフト | キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)(MSX2/DISK) | 6,800 | 6,120 |

●MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
●MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

**X68000用**

| 注文番号 | メーカー名 | ソフト名 | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|---|---|
| B-BS153 | B.P.S | TETRIS | 6,800 | 6,120 |
| B-BS154 | CAST | C-TRACE 68 | 68,000 | 61,200 |
| B-BS155 | G・A・M | 太平洋の嵐DX〔12月発売〕 | 14,800 | 13,320 |
| B-BS156 | JDS | 名監督II | 9,800 | 8,820 |
| B-BS157 | SPS | ザ・リターン・オブ・イシター | 7,800 | 7,020 |
| B-BS158 | dBソフト | 今夜も朝までパワフルマージャン2〔1月発売〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS159 | アイレム | R-TYPE〔12月発売〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS160 | シャープ | 沙羅曼蛇 | 8,800 | 7,920 |
| B-BS161 | シャープ | C compiler PRO-68K(CZ-211LS) | 39,800 | 35,820 |
| B-BS162 | シャープ | 熱血高校ドッチボール部 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS163 | シャープ | フルスロットル〔予約〕 | 8,800 | 7,920 |
| B-BS164 | ツァイト | Z's STAFF PRO-68K | 58,000 | 52,200 |
| B-BS165 | ドット企画 | SUPER SRTIST 256 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS166 | ドット企画 | 花札放浪記 | 6,800 | 6,700 |
| B-BS167 | ハドソン | パワーリーグ | 7,800 | 7,020 |
| B-BS168 | ハドソン | 桃太郎伝説 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS169 | ポニー | ウルティマIV〔12月発売〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS170 | 光栄 | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン〔12月発売〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS171 | 光栄 | 蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカンサウンドウェア付〔12月発売〕 | 12,300 | 11,070 |
| B-BS172 | 光栄 | 三国志 | 14,800 | 13,320 |
| B-BS173 | 光栄 | 信長の野望・全国版 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS174 | 電波新聞社 | 源平討魔伝 | 7,800 | 7,700 |
| B-BS175 | 電波新聞社 | スーパーゼビウス | 6,800 | 6,700 |
| B-BS176 | 電波新聞社 | スペースハリアー | 6,800 | 6,700 |
| B-BS177 | 電波新聞社 | ドラゴンスピリット | 8,800 | 8,000 |
| B-BS178 | 電波新聞社 | ボスコニアン〔12月発売〕 | 6,800 | 6,300 |
| B-BS179 | 日本テレネックス | デスブリンガー〔2月発売〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS180 | 日コン連企画 | 電脳作家 Ver.2 | 5,980 | 5,480 |
| B-BS181 | 日コン連企画 | D-RETURN〔12月発売〕 | 5,980 | 5,480 |
| B-BS182 | アートディンク | A列車で行こうII | 12,800 | 11,520 |
| B-BS183 | アンス・コンサルタンツ | 彩クロン(PSY-CRONE)68K | 58,000 | 52,200 |
| B-BS184 | イーストキューブ | 白夜物語・ウィンチェスター家の末裔 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS185 | ウルフチーム | アークス〔予約〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS186 | ウルフチーム | ミッド・ガルツ PRO68K〔予約〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS187 | コスモスコンピュータ | ウォーニング | 7,800 | 7,020 |
| B-BS188 | ザインソフト | クルージュ〔1月発売〕 | 8,800 | 7,920 |
| B-BS189 | ザインソフト | トリトーンII〔予約〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS190 | シャノアール | 麻雀悟空 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS191 | システムサコム | ソフトでハードな物語 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS192 | システムサコム | ソフトでハードな物語2〔12月発売〕 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS193 | システムサコム | ドーム(ノベルウェアシリーズ) | 9,800 | 8,820 |
| B-BS194 | システムソフト | SUPER大戦略68K〔12月発売〕 | 8,800 | 8,300 |
| B-BS195 | シンキングラビット | カサブランカに愛を | 7,800 | 7,020 |
| B-BS196 | シンキングラビット | 道化師殺人事件 | 7,800 | 7,020 |
| B-BS197 | ジェー・イー・エル | WINDEX | 28,000 | 25,200 |
| B-BS198 | スタークラフト | ファンタジーIII | 9,800 | 9,700 |
| B-BS199 | スタークラフト | マイト・アンド・マジック・ブックII〔1月発売〕 | 9,800 | 9,700 |
| B-BS200 | テクノソフト | サンダーフォースII | 9,800 | 8,820 |
| B-BS201 | ハミングバード | ロードス島戦記〔予約〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS202 | ブレイングレイ | ラストハルマゲドン〔12月発売〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS203 | ボーステック | ザ・キング・オブ・シカゴ | 12,800 | 11,520 |
| B-BS204 | マイクロキャビン | めぞん一刻・完結篇 スペシャル〔12月発売〕 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS205 | マイクロネット | たんば | 7,800 | 7,020 |
| B-BS206 | マイクロネット | 麻雀狂時代SPECIAL | 7,800 | 7,020 |
| B-BS207 | リバーヒルソフト | 琥珀色の遺言 | 9,800 | 8,820 |
| B-BS208 | リバーヒルソフト | 殺人倶楽部 DX | 7,800 | 7,020 |
| B-BS209 | リバーヒルソフト | マンハッタン・レクイエム | 7,800 | 7,020 |
| B-BS210 | リバーヒルソフト | キス・オブ・マーダー(殺意の接吻) | 5,800 | 5,220 |

※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。
2本以上の注文は何本でも¥1,000です。

## 大人気！えっちソフト／①MSX2用(3.5"2DD版)、②88用(5"2D版)、③98用(5"2HD版)　※必ず①、②、③を指定して下さい。

注文番号 B-BS211
**5ギャルズコネクション**
ちょっぴりHなパズルゲーム
定価 ~~¥5,800~~
**現金特価 ¥4,900**



注文番号 B-BS212
**キャンキャンコレクション**
スリリングなトランプゲーム
ゲームに勝つと……
定価 ~~¥5,800~~
**現金特価 ¥4,900**



注文番号 B-BS213
**千之ナイフの魔少女館**
ちょっとHなグラフィックストーリー
定価 ~~¥4,800~~
**現金特価 ¥4,000**



注文番号 B-BS214
**くりもと卓明のファンタジードリーム**
豪華でHなイラスト集
定価 ~~¥3,800~~
**現金特価 ¥3,500**



## ●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 **03 [463] 4455**（ヨシココ）

●申込書や品物の送り先／〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ぜひご来店下さい。




営業時間 AM10:00〜PM7:00

### お申し込み方法

**買いたい人** 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料¥600、又は¥1,000をたすことを忘れないで！　送金は必ず現金書留で！

**注意** 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

キリトリ線

### 〈申込書〉

年　月　日

| 注文番号 | 品　名 |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| フリガナ | | 生年月日 |
|---|---|---|
| 氏　名 | | 昭和　（　才）<br>年　月　日 |
| 住　所(〒　　) | | |
| TEL | | 君の使っているパソコン |
| 保護者氏名 | | |

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

キリトリ線

# 新製品も安い!これなら買える!

分割払い月々3,000円より、ボーナス併用払いOK!

➡日本マイコン流通センター 広告3ページ目➡

※只今NEC製品(当社指定の商品に限る)をお買上げの方にもれなく"斉藤由貴の特製ポストカード"をプレゼント!

## 注文番号 B-B01 PC-8801FE



PC-8801FE ¥~~129,000~~
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

大特価 ¥104,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥8,060 | ¥6,500 |
| 24回 | ¥5,420 | ¥5,100 |
| 36回 | ¥4,000 | ¥3,600 |
| 60回 | ¥7,820 | ¥2,300 |

TVとつなげる本格パソコン5"2Dディスク2基内蔵 FM音源(モノラル)搭載 漢字第1、第2水準搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B02 NEC 14インチカラーTV



C14R11 定価 ¥~~50,000~~相当

88FEに最適

大特価 ¥38,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥13,320 | ¥13,100 |
| 6回 | ¥ 6,780 | ¥ 6,700 |
| 12回 | ¥ 3,680 | ¥ 3,500 |

- ビデオ入力端子付
- ワイヤレスリモコン付
- もちろんTVも見れます

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B03 PC-8801FA



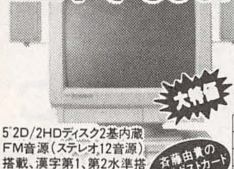
PC-8801FA ¥~~168,000~~
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

大特価 ¥119,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥11,090 | ¥11,000 |
| 15回 | ¥10,080 | ¥ 8,800 |
| 20回 | ¥ 6,940 | ¥ 6,900 |
| 36回 | ¥ 5,250 | ¥ 4,100 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B04 PC-8801MA2



定価 ¥~~168,000~~

大特価 ¥134,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥9,960 | ¥8,400 |
| 24回 | ¥8,620 | ¥6,500 |
| 36回 | ¥6,500 | ¥4,600 |
| 60回 | ¥7,920 | ¥3,000 |

5"2D/2HDディスク2基内蔵 FM音源(ステレオ12音源)搭載、漢字第1、第2水準搭載、デジタルサンプリング機能付

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B03 PC-8801MH



PC-8801MH ¥~~198,000~~
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

大特価 ¥99,800

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 10回 | ¥11,582 | ¥10,800 |
| 15回 | ¥ 8,176 | ¥ 7,400 |
| 20回 | ¥ 7,468 | ¥ 5,700 |
| 36回 | ¥ 5,750 | ¥ 3,400 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B06 NEC VHSビデオデッキ

VC-N36 定価 ¥~~69,800~~相当



大特価 ¥45,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥8,200 | ¥7,900 |
| 10回 | ¥4,950 | ¥4,900 |
| 15回 | ¥4,200 | ¥3,300 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B07 PC-88VA



PC-88VA(本体) 定価 ¥~~298,000~~
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

大特価 ¥198,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥13,220 | ¥12,500 |
| 24回 | ¥10,540 | ¥ 9,700 |
| 36回 | ¥ 9,500 | ¥ 6,800 |
| 60回 | ¥ 7,740 | ¥ 4,500 |

2台のみ!

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B08 PC-88VA2



PC-88VA2(本体) 定価 ¥~~298,000~~
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

大特価 ¥225,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥20,950 | ¥20,800 |
| 18回 | ¥15,100 | ¥14,200 |
| 30回 | ¥ 9,475 | ¥ 9,100 |
| 60回 | ¥ 9,600 | ¥ 5,100 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B09 PC-88VA3



PC-88VA3(本体) 定価 ¥~~398,000~~
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

大特価 ¥298,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥28,280 | ¥27,500 |
| 18回 | ¥20,120 | ¥18,800 |
| 36回 | ¥12,000 | ¥10,300 |
| 60回 | ¥10,040 | ¥ 6,800 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B10 PC-9801RX4



定価 ¥~~566,000~~

大特価 ¥429,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥28,360 | ¥27,100 |
| 24回 | ¥23,220 | ¥21,000 |
| 36回 | ¥18,250 | ¥14,800 |
| 60回 | ¥13,820 | ¥ 9,800 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B11 PC-9801RA2



定価 ¥~~498,000~~

大特価 ¥379,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥35,690 | ¥35,000 |
| 18回 | ¥24,060 | ¥24,000 |
| 30回 | ¥16,785 | ¥15,300 |
| 60回 | ¥ 9,720 | ¥ 8,700 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B12 PC-9801RX2



定価 ¥~~398,000~~

大特価 ¥298,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥28,280 | ¥27,500 |
| 18回 | ¥20,120 | ¥18,800 |
| 36回 | ¥12,000 | ¥10,300 |
| 60回 | ¥10,040 | ¥ 6,800 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B13 PC-9801VM11



定価 ¥~~328,000~~

大特価 ¥258,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥17,020 | ¥16,300 |
| 24回 | ¥14,640 | ¥12,600 |
| 36回 | ¥11,000 | ¥ 8,900 |
| 60回 | ¥ 7,940 | ¥ 5,900 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B14 PC-9801UX21



定価 ¥~~348,000~~

大特価 ¥258,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥17,020 | ¥16,300 |
| 24回 | ¥14,640 | ¥12,600 |
| 36回 | ¥11,000 | ¥ 8,900 |
| 60回 | ¥ 7,940 | ¥ 5,900 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B15 PC-9801UV11



定価 ¥~~265,000~~

大特価 ¥214,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥17,080 | ¥15,900 |
| 24回 | ¥11,020 | ¥10,500 |
| 36回 | ¥ 8,500 | ¥ 7,400 |
| 60回 | ¥ 6,220 | ¥ 4,900 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B16 PC-9801CV21



定価 ¥~~355,000~~

大特価 ¥259,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥19,880 | ¥19,300 |
| 20回 | ¥15,440 | ¥15,000 |
| 36回 | ¥12,250 | ¥ 8,900 |
| 60回 | ¥ 9,320 | ¥ 5,900 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B17 PC-9801LS2



定価 ¥~~628,000~~

大特価 ¥465,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥30,300 | ¥29,400 |
| 24回 | ¥24,300 | ¥22,800 |
| 36回 | ¥17,750 | ¥16,100 |
| 60回 | ¥16,300 | ¥10,600 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## 注文番号 B-B18 PC-9801LV21



定価 ¥~~345,000~~

大特価 ¥269,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥21,280 | ¥20,000 |
| 20回 | ¥15,640 | ¥15,600 |
| 36回 | ¥10,750 | ¥ 9,300 |
| 60回 | ¥11,320 | ¥ 6,100 |

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

## EPSON PC-286



98コンパチ

## 注文番号 B-B19 PC-286VE-STD

定価 ¥~~298,000~~

大特価 ¥229,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥14,560 | ¥14,500 |
| 24回 | ¥12,620 | ¥11,200 |
| 36回 | ¥ 9,750 | ¥ 7,900 |
| 60回 | ¥ 9,220 | ¥ 5,200 |

## 注文番号 B-B20 PC-286LE-STD

定価 ¥~~368,000~~

大特価 ¥289,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥18,360 | ¥18,300 |
| 24回 | ¥14,420 | ¥14,200 |
| 36回 | ¥11,250 | ¥10,000 |
| 60回 | ¥ 9,420 | ¥ 6,600 |

## 注文番号 B-B21 PC-286LE-H20

定価 ¥~~503,000~~

大特価 ¥389,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥29,680 | ¥29,000 |
| 24回 | ¥19,720 | ¥19,100 |
| 36回 | ¥13,750 | ¥13,500 |
| 60回 | ¥11,720 | ¥ 8,900 |

# 買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

## 人気のSHARPパソコン激安!! 早いもの勝ち!!

**注文番号 B-B22** SHARP X68000 ACE 基本セット

CZ-601C(X68000 ACE 本体) ¥319,800
CZ-601D(0.39ピッチモニター) ¥119,800
CZ-6ST1-E(チルトスタンド) ¥5,800
合計定価 ~~¥445,400~~

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥26,880 | ¥26,000 |
| 24回 | ¥18,520 | ¥17,100 |
| 36回 | ¥12,750 | ¥12,100 |
| 60回 | ¥ 9,620 | ¥ 8,000 |

**大特価 お電話にて!**

**注文番号 B-B23** SHARP X68000 ACE〔HD〕 基本セット

CZ-611C(X68000-ACE〔HD〕) ¥399,800
CZ-601D(専用0.39TVモニター) ¥119,800
CZ-6ST1(チルトスタンド) ¥5,800
合計定価 ~~¥525,400~~

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥31,080 | ¥29,700 |
| 24回 | ¥20,020 | ¥19,600 |
| 36回 | ¥15,750 | ¥13,800 |
| 60回 | ¥13,720 | ¥ 9,100 |

**大特価 お電話にて!**

**注文番号 B-B24** SHARP X1 G30 限定激安セット

CZ-822CB(X1G30本体) ¥118,000
CZ-820DB(専用T.Vモニター) ¥79,800
合計定価 ~~¥197,800~~

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 10回 | ¥9,582 | ¥8,600 |
| 15回 | ¥6,776 | ¥5,900 |
| 20回 | ¥5,168 | ¥4,600 |
| 36回 | ¥5,250 | ¥2,700 |

**大特価 ¥79,800**

**注文番号 B-B25** X1 G10 基本セット

そのまま御家庭のTVにつなげます。

CZ-820C(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥2,980
合計定価 ~~¥72,780~~

**現金特価 ¥18,500**

## 話題のMSX2+ 大特価!! MSX MSX2 も安いヨ!!

**注文番号 B-B26** SONY MSX2+ HB-F1XDJ

ついに出た!MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき

定価 ~~¥69,800~~

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥10,888 | ¥10,500 |
| 10回 | ¥ 6,682 | ¥ 6,500 |
| 15回 | ¥ 5,376 | ¥ 4,400 |
| 20回 | ¥ 4,768 | ¥ 3,400 |

**大特価 ¥59,800**

**注文番号 B-B27** SONY MSX2 HB-F1XDmkII

定価 ~~¥49,800~~

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥14,912 | ¥14,800 |
| 6回 | ¥ 7,868 | ¥ 7,500 |
| 10回 | ¥ 5,252 | ¥ 4,600 |
| 15回 | ¥ 4,536 | ¥ 3,100 |

**大特価 ¥42,800**

**注文番号 B-B28** Panasonic MSX2+ FS-A1WX

お待たせMSX2+ 19,268色対応 ワープロ機能内蔵

定価 ~~¥69,800~~

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥10,888 | ¥10,500 |
| 10回 | ¥ 6,682 | ¥ 6,500 |
| 15回 | ¥ 5,376 | ¥ 4,400 |
| 20回 | ¥ 4,768 | ¥ 3,400 |

**大特価 ¥59,800**

**注文番号 B-B29** Panasonic MSX2+ FS-A1FX

定価 ~~¥57,800~~

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥17,392 | ¥17,200 |
| 6回 | ¥ 9,288 | ¥ 8,700 |
| 12回 | ¥ 4,678 | ¥ 4,600 |
| 18回 | ¥ 4,072 | ¥ 3,100 |

**大特価 ¥49,800**

**注文番号 B-B30** SANYO CMT-145F

2000文字 MSXシリーズ対応 アナログRGBカラーモニター

定価 ~~¥64,800~~

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥6,040 | ¥6,000 |
| 10回 | ¥3,760 | ¥3,700 |
| 12回 | ¥3,640 | ¥3,100 |

**大特価 ¥34,000**

**注文番号 B-B31** SONY HBD-F1

MSXシリーズ用 ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る!!

定価 ~~¥36,800~~

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥11,072 | ¥11,000 |
| 6回 | ¥ 5,708 | ¥ 5,600 |
| 10回 | ¥ 4,062 | ¥ 3,400 |

**大特価 ¥31,800**

**注文番号 B-B32** SONY HBP-F1

MSXシリーズ用 サーマルプリンター 絵やソフトのリストも打ち出せる

定価 ~~¥44,800~~

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥13,320 | ¥13,100 |
| 6回 | ¥ 6,780 | ¥ 6,700 |
| 12回 | ¥ 3,680 | ¥ 3,500 |

**大特価 ¥38,000**

**注文番号 B-B33** SANYO MSX2+ WAVY70FD

定価 ~~¥64,800~~

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥19,200 | ¥19,000 |
| 6回 | ¥ 9,800 | ¥ 9,700 |
| 12回 | ¥ 6,050 | ¥ 5,000 |
| 20回 | ¥ 4,900 | ¥ 3,100 |

**大特価 お電話にて!**

## 詳しいお申し込み方法 (当社広告の1ページ目~8ページ目まですべてに適応)

**★まずはお電話をおかけ下さい。** 東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

**現金支払いの場合**

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●**現金書留の送り先** 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●**お振込先** (大和銀行 渋谷支店㊣6400197)(三井銀行 渋谷支店㊣5546936)(住友銀行 渋谷東口支店㊣1133110)(協和銀行 渋谷支店㊣451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。 ●郵便振替口座 東京6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

**クレジット支払いの場合**

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間~1ヶ月後からとなります。

**その他の申し込み方法**

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。(お客様のFAX番号を記入して下さい)

各社人気パソコン新製品激安販売!全国通信販売OK!

➡日本マイコン流通センター 広告4ページ目➡

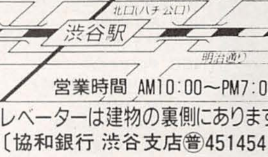
## 全国どこでもお電話一本で即、お届け!

**東京受付 03 [463] 4455** (ヨシココ)

**大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901**

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 **FAX.03(463)2394**

ぜひご来店下さい。




営業時間 AM10:00~PM7:00

**日本マイコン流通センター** 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊣6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊣5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊣1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊣451454〕

●郵便振替口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

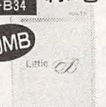
※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

# 周辺機器も激安販売！通販OK！



## ハードディスクが安くなった！

### 注文番号 B-B34 緑電子 Littleβ



20MB

本体 ¥94,000
I/F ¥29,800
ケーブル ¥4,700
ユーティリティソフト付
合計定価 ~~¥128,500~~

**特価¥89,800**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 10回 | ¥10,582 | ¥9,700 |
| 18回 | ¥7,172 | ¥5,600 |
| 36回 | ¥3,750 | ¥3,100 |

- 平均アクセスタイム 69ms
- ハードディスクにおける驚異的サイズ H×W×D：125×125×50×250(㎜)

### 注文番号 B-B35 ウインテク HD-202



20MB

定価 ~~¥98,000~~

X68000でも使用できますヨ

**特価¥68,000**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 10回 | ¥7,520 | ¥7,400 |
| 15回 | ¥6,160 | ¥5,000 |
| 24回 | ¥4,340 | ¥3,300 |

- 平均アクセスタイム 85ms

### 注文番号 B-B38 テクノジャパン SP-520



20MB

定価 ~~¥98,000~~

**特価¥59,800**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥10,888 | ¥10,500 |
| 12回 | ¥5,878 | ¥5,500 |
| 20回 | ¥4,768 | ¥3,400 |

- 平均アクセスタイム 65ms 他に類をみない安さ

### 注文番号 B-B39 テクノジャパン SP-340



40MB

定価 ~~¥125,000~~

**特価¥98,000**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 10回 | ¥11,420 | ¥10,600 |
| 18回 | ¥6,320 | ¥6,200 |
| 36回 | ¥3,500 | ¥3,400 |

- 平均アクセスタイム 28ms 自動的にシッピングゾーンへ戻ります。

## 増設FDDも激安!!



### 注文番号 B-B36 アクセル FDC-57N

5"1ドライブ

定価 ~~¥68,000~~

**特価¥52,800**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥9,288 | ¥8,700 |
| 10回 | ¥5,682 | ¥5,400 |
| 18回 | ¥4,072 | ¥3,100 |

### 注文番号 B-B37 アクセル FDC-351Y

3.5"1ドライブ

定価 ~~¥54,800~~

**特価¥43,800**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥15,352 | ¥15,100 |
| 6回 | ¥7,928 | ¥7,700 |
| 15回 | ¥4,256 | ¥3,200 |

### 注文番号 B-B40 アクセル FDC-58N

5"2ドライブ

定価 ~~¥98,000~~

**特価¥78,000**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 10回 | ¥7,682 | ¥7,600 |
| 15回 | ¥5,376 | ¥5,200 |
| 24回 | ¥4,164 | ¥3,400 |

### 注文番号 B-B41 アクセル FDC-352Y

3.5"2ドライブ

定価 ~~¥74,800~~

**特価¥59,800**

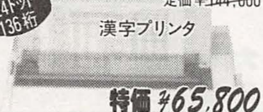
| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥10,888 | ¥10,500 |
| 12回 | ¥5,878 | ¥5,500 |
| 20回 | ¥4,768 | ¥3,400 |

対応機種 NEC PC-9801シリーズ(VM/VX/UV/UX/CV)、エプソン PC-286 V/U
外部ドライブ(3.4)としてだけでなく、1・2としても、2HD/2DD自動切換可能(拡張スロット1つ必要)
●例) 外部ドライブで2DDにてシステムを立ち上げ、内蔵のドライブで2HDにてデータとして使用など

対応機種 NEC PC-9801シリーズ
3.5インチ2DDと2HDをケーブルにて切換可
(ただし各種I/Fが必要)
- FD-81(2HD用I/F)……**特価¥15,800**
- 2DD用ケーブル………**特価¥5,800**

## 漢字プリンター(PCシリーズ用、漢字第1・2水準標準装備/PCケーブル付)

### 注文番号 B-B42 Star AR-2415



24ドット 136桁

定価 ~~¥144,000~~

漢字プリンタ

**特価¥65,800**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥11,748 | ¥11,600 |
| 12回 | ¥7,038 | ¥6,000 |
| 24回 | ¥4,044 | ¥3,200 |

- 細ゴシック体付
- トラクタフィーダ標準装備

### 注文番号 B-B43 Brother M1724P/X

＋カットシートフィーダ



24ドット 136桁

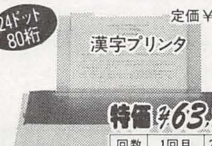
合計定価 ~~¥185,000~~

**特価¥84,800**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 10回 | ¥9,632 | ¥9,200 |
| 15回 | ¥6,776 | ¥6,300 |
| 30回 | ¥4,432 | ¥3,400 |

- 市販の日本語ワープロソフトでハガキや封書の住所印刷が簡単!!
- A3までの定型書式印字もらくらく!

### 注文番号 B-B44 Star CX-2410



24ドット 80桁

定価 ~~¥79,800~~

漢字プリンタ

**特価¥63,800**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥11,628 | ¥11,200 |
| 12回 | ¥5,918 | ¥5,900 |
| 24回 | ¥3,984 | ¥3,100 |

- 24×48ドットの美しい印字
- ペーパーパーキング機能を装備

### 注文番号 B-B45 Brother M-1224 P/X



24ドット 80桁

定価 ~~¥79,800~~

漢字プリンタ MSX機にも対応

**特価¥63,800**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥11,628 | ¥11,200 |
| 12回 | ¥5,918 | ¥5,900 |
| 24回 | ¥3,984 | ¥3,100 |

- ハガキ印刷可
- 定型書式印字機能により、差し込み印刷もらくらく

### 注文番号 B-B46 NEC NM-9950II



24ドット 136桁

定価 ~~¥245,000~~

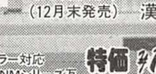
カラー、漢字プリンタ

**特価¥129,000**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 10回 | ¥14,610 | ¥14,000 |
| 18回 | ¥9,360 | ¥8,100 |
| 36回 | ¥7,250 | ¥4,400 |

- 印字速度は漢字で80字/秒と高速
- カラーで7色印刷可能
- NEC-PRシリーズのモードもあるので、ソフトは全て完全対応

### 注文番号 B-B47 Star CR3415CL



24ドット 136桁

定価 ~~¥148,000~~

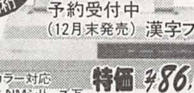
予約受付中(12月末発売) 漢字プリンタ

**特価¥118,000**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥11,080 | ¥10,900 |
| 20回 | ¥7,680 | ¥6,800 |
| 36回 | ¥7,500 | ¥4,000 |

- 7色カラー対応
- NEC NMシリーズ互換・ESC/P対応 136桁漢字プリンター
- ペーパーパーキング機能付
- 24×48ドット明朝体漢字フォント内蔵

### 注文番号 B-B48 Star CR3410CL



24ドット 80桁

定価 ~~¥108,000~~

予約受付中(12月末発売) 漢字プリンタ

**特価¥86,000**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 10回 | ¥10,040 | ¥9,300 |
| 15回 | ¥6,720 | ¥6,400 |
| 30回 | ¥5,890 | ¥3,400 |

- 7色カラー対応
- NEC NMシリーズ互換・ESC/P対応
- ペーパーパーキング機能付
- 24×48ドット明朝体漢字フォント内蔵

### 注文番号 B-B49 EPSON AP-800PC



48ドット 80桁

定価 ¥99,800

熱転写カラー漢字プリンタ

予約受付中！

**特価¥79,800**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 10回 | ¥9,582 | ¥8,600 |
| 15回 | ¥6,776 | ¥5,900 |
| 30回 | ¥4,157 | ¥3,200 |

- 高品位印字の48×48ドット対応
- 鮮やかな7色カラー対応

## カラーディスプレイ、ゲーム内蔵タイプやTVつきなど、お好きな商品、なんでも激安

### 注文番号 B-B50 NEC PC-KD854



4050文字 0.39ピッチ

定価 ~~¥89,800~~

**特価¥52,000**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥9,620 | ¥9,100 |
| 10回 | ¥6,280 | ¥5,600 |
| 20回 | ¥3,320 | ¥3,000 |

アナログ対応 ケーブル付

### 注文番号 B-B51 SANYO CMT-147S



4050文字 0.39ピッチ

定価 ~~¥74,800~~

**特価¥45,800**

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥8,548 | ¥8,000 |
| 10回 | ¥5,822 | ¥4,900 |
| 15回 | ¥3,696 | ¥3,400 |

アナログ
★CMT-147Sをお求めの方へ チルトスタンド(¥3,500別売)有ります。

### その他のお勧めカラーディスプレイ

| 注文番号 | 商品名 | 定価(円) | 特価(円) | クレジット例(12回払い) |
|---|---|---|---|---|
| B-B52 | NEC TV451N(0.31、4050文字(640×400、200)、アナログ、デジタル、TV) | 158,000 | 119,000 | 月々¥11,000 |
| B-B53 | NEC PC-TV353(0.39、4050文字(640×400、200)、アナログ、TV) | 110,000 | 78,000 | 月々¥7,200 |
| B-B54 | NEC PC-KD863G(0.39、4050文字(640×400、200)、アナログ、PCエンジン) | 138,000 | 109,000 | 月々¥10,000 |
| B-B55 | NEC PC-KD863S(0.39、4050文字(640×400、200)、アナログ) | 118,000 | 85,000 | 月々¥7,800 |
| B-B56 | トムソン 4475N(0.31、4050文字(640×400)、アナログ、デジタル) | 99,800 | 47,000 | 月々¥4,300 |
| B-B57 | シャープ CU-14AD(0.31、4050文字(640×400、200)アナログ) | 84,800 | 59,800 | 月々¥5,500 |
| B-B58 | シャープ CU-14ED(0.39、4050文字(640×400、200)アナログ) | 79,800 | 56,000 | 月々¥5,100 |
| B-B59 | シャープ AN-1508(デジアナ変換ケーブル) | ― | 1,600 | ― |

## 超お買得新品限定品 パソコンの世界を広げるために…

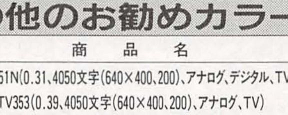
### カラーイメージスキャナ

| 商品名 | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|
| EPSON GT1000 (A7サイズ1677万色・RS232C対応) | 79,800 | 69,800 |
| EPSON GT4000 (A4サイズ1677万色・RS232C対応) | 198,000 | 158,000 |
| NEC PC-IN505 (A6サイズ1677万色・RS232C対応) | 138,000 | 110,000 |
| NEC PC-IN506 (A4サイズ1677万色・RS232C対応) | 228,000 | 182,000 |
| SHARP JX100 (A6サイズ26万色・PC9801専用) | 89,800 | 71,800 |
| SHARP JX200 (A4サイズ1677万色・RS232C対応) | 198,000 | 158,000 |

### I/Oデータ・増設RAMボード

| 商品名 | 定価(円) / 特価(円) |
|---|---|
| PIO-9234G-2MF (2メガ IO-S10(RAMディスクソフト付)) | 60,000 / 48,000 |
| PIO-9234G-1.5MF (1.5メガIO-S10(RAMディスクソフト付)) | 49,000 / 39,000 |
| PIO-9234G-1MF (1メガ IO-S10(RAMディスクソフト付)) | 38,000 / 30,000 |
| PIO-9234G-0.5MF (512キロ) | 22,000 / 18,000 |
| PIO-9234-0.25MF (256キロ) | 15,000 / 12,500 |

### 注文番号 B-B60 PC-98用 FM音源サウンドボード アクセル FM-1



定価 ~~¥22,800~~

**大特価¥15,800**

### 注文番号 B-B61 SNE サウンドオーケストラ



定価 ~~¥29,800~~

PC-9801-26K上位コンパチサウンドボード

**特価¥21,000**

### 注文番号 B-B62 Kansai KDM-3012L

1200bpsモデム



定価 ~~¥19,800~~

**特価¥15,900**

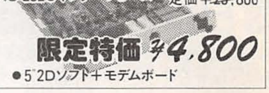
- RS-232Cケーブル付

### 注文番号 B-B63 SHARP CZ-133SF

X1シリーズ用モデムセット

要RS-232Cインターフェース

定価 ~~¥25,800~~



**限定特価¥4,800**

- 5"2Dソフト＋モデムボード

# 選びぬかれた中古マイコンも通販OK！

さらにビッグになってオープン！中古倉庫市 在庫200台大放出!!

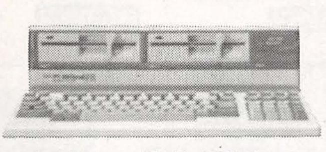
日本マイコン流通センター 広告7ページ目

## 中古マイコン大バーゲン！

全品保証付!! リフレッシュ済
クレジットOK! 通信販売OK!

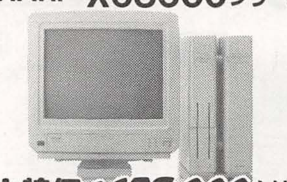
### 今月の特選中古品

NEC PC-8801FR30



大特価 ￥79,800より

SHARP X68000シリーズ



大特価 ￥178,000より

各社 MSX2パソコン



大特価 ￥14,000より

| メーカー・品名 | | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|---|
| **パソコン本体** | | | |
| N E C | N5200シリーズ | ――― | 99,800より |
| N E C | PC-9801RX4 | 566,000 | 385,000より |
| N E C | PC-9801RX2 | 398,000 | 258,000より |
| N E C | PC-9801UX21 | 348,000 | 218,000より |
| N E C | PC-9801VX21 | 433,000 | 228,000より |
| N E C | PC-9801VM21 | 390,000 | 185,000より |
| N E C | PC-9801VM2 | 415,000 | 185,000より |
| N E C | PC-9801M2 | 415,000 | 150,000より |
| N E C | PC-9801F2 | 398,000 | 95,000より |
| N E C | PC-9801UV21 | 318,000 | 159,000より |
| N E C | PC-9801UV11 | 265,000 | 180,000より |
| N E C | PC-9801UV2 | 318,000 | 148,000より |
| N E C | PC-9801U2 | 298,000 | 68,000より |
| N E C | PC-9801E | 218,000 | 55,000より |
| N E C | PC-9801 | 298,000 | 45,000より |
| N E C | PC-9801CV21 | 355,000 | 198,000より |
| N E C | PC-9801LV21 | 345,000 | 218,000より |
| N E C | PC-88VA | 298,000 | 145,000より |
| N E C | PC-88VA2 | 298,000 | 178,000より |
| N E C | PC-8801MA | 198,000 | 95,000より |
| N E C | PC-8801MH | 208,000 | 89,800より |
| N E C | PC-8801MKIIMR | 238,000 | 79,800より |
| N E C | PC-8801FA | 168,000 | 95,000より |
| N E C | PC-8801FH30 | 168,000 | 84,000より |
| N E C | PC-8801MKIIFR30 | 178,000 | 79,800より |
| N E C | PC-8801MKIISR30 | 258,000 | 79,800より |
| N E C | PC-8801MKII30 | 278,000 | 45,000より |
| N E C | PC-8801 | 228,000 | 18,000より |
| N E C | PC-8001MKIISR | 108,000 | 14,800 |
| N E C | PC-8001 | 168,000 | 9,800 |
| N E C | PC-6601SR | 155,000 | 38,000 |
| N E C | PC-6601 | 143,000 | 24,800 |
| N E C | PC-6001MKIISR | 89,800 | 14,800 |
| N E C | PC-6001MKII | 84,800 | 9,800 |
| N E C | PC-Engine | 29,800 | 16,800 |
| エプソン | PC-286V-STD | 298,000 | 158,000より |
| エプソン | PC-286L-STD-N | 348,000 | 195,000より |
| 東　芝 | J3100シリーズ | ――― | 158,000より |
| シャープ | CZ-830C(X1 twin) | 99,800 | 62,800 |
| シャープ | CZ-803C(X1CS) | 119,800 | 12,800 |
| シャープ | CZ-804C(X1CK) | 139,800 | 13,800 |
| シャープ | CZ-811C(X1F10) | 79,800 | 13,800 |
| シャープ | CZ-812C(X1F20) | 139,800 | 29,800 |
| シャープ | CZ-820C(X1G10) | 69,800 | 15,800 |
| シャープ | CZ-822C(X1G30) | 118,000 | 45,000 |
| シャープ | CZ-822C(X1G30)+CZ-820D(モニター)(新品限定品) | 197,800 | 79,800 |
| シャープ | CZ-851C(X1 turbo 20) | 248,000 | 49,800 |
| シャープ | CZ-856C(X1 turbo II) | 178,000 | 59,800 |
| シャープ | CZ-870C(X1 turbo III) | 168,000 | 65,800 |
| シャープ | CZ-862C(X1 turbo 40) | 258,000 | 54,800 |
| シャープ | CZ-880C(X1 turbo Z) | 218,000 | 69,800 |
| シャープ | CZ-880C(X1 turboZ)(新品限定品) | 218,000 | 79,800 |
| シャープ | CZ-881C(X1 turbo ZII) | 198,000 | 92,800 |
| シャープ | CZ-611C-GY(X68000ACE-HD) | 398,000 | 269,000より |
| シャープ | CZ-600CE(X68000本体)(新品限定3台) | 369,000 | 238,000 |
| シャープ | MZ5521 | 388,000 | 49,800より |
| シャープ | MZ2521(MZ2500モデル30) | 198,000 | 59,800 |
| シャープ | MZ2511(MZ2500モデル20) | 168,000 | 49,800 |
| シャープ | MZ1500 | 89,800 | 22,000 |
| 富士通 | FM77-AV40 | 228,000 | 69,800より |
| 富士通 | FM77-AV20-2 | 168,000 | 55,000より |
| 富士通 | FM77-AV2 | 158,000 | 49,800より |
| 富士通 | FM77-AV1 | 128,000 | 35,000より |
| 富士通 | FM77-L4 | 238,000 | 49,800より |
| 富士通 | FM77-L2 | 193,000 | 42,800より |
| 富士通 | FM77-D2 | 228,000 | 38,000より |
| 富士通 | FM77-D1 | 198,000 | 29,800より |
| 富士通 | FM-7 | 128,000 | 12,800 |
| 富士通 | FM-New7 | 99,800 | 12,800 |
| 任天堂 | ファミリーコンピュータ | 14,800 | 6,800 |
| SEGA | マスターシステム | 16,800 | 9,400 |

| メーカー・品名 | | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|---|
| SEGA | マークIII | 15,000 | 5,800 |
| **MSX** | | | |
| サンヨー | MPC-11(64K) | 99,800 | 17,800 |
| サンヨー | PHC-33(64K)レコーダー付 | ――― | 19,800 |
| ビクター | HC-30(32K) | ――― | 12,800 |
| ソニー | HB-11(16K)(故障品) | ――― | 1,500 |
| ソニー | HB-75(64K)(故障品) | ――― | 2,000 |
| ナショナル | FS-1300(64K) | 39,800 | 12,800 |
| 日　立 | MB-H25(32K) | ――― | 14,800 |
| 日　立 | MB-H1(32K) | 62,800 | 12,000 |
| **MSX2** | | | |
| サンヨー | PHC-23〔WAVY23〕 | 32,800 | 15,800 |
| ソニー | HB-F1XD(FDD×1) | 54,800 | 39,800 |
| ソニー | HB-F1 | 32,800 | 19,800 |
| ソニー | HB-F1II | 29,800 | 20,800 |
| ソニー | HB-T7(モデム内蔵) | 59,800 | 32,800 |
| パナソニック | FS-A1 | 29,800 | 16,800 |
| パナソニック | FS-A1MkII | 29,800 | 20,800 |
| パナソニック | FS-A1F(FDD×1) | 54,800 | 34,800より |
| パナソニック | FS-4500(ワープロパソコン) | 108,000 | 44,800 |
| 三　菱 | ML-TS2(モデム内蔵、電話機付) | 75,000 | 39,800 |
| **ワープロ** | | | |
| エプソン | ワードバンクLXT(3.5"FDD内蔵)+イメージスキャナー | ――― | 79,800 |
| 東　芝 | JW-R70GX(3.5"FDD内蔵) | 128,000 | 69,800 |
| 東　芝 | JW-1(5"FDD内蔵)(故障品) | ――― | 5,000 |
| N E C | 文豪5NII(CRT、5"FDD内蔵) | 438,000 | 148,000 |
| 三　洋 | SWP-340(サンワード340、CRT、3.5"FDD内蔵)新品 | 128,000 | 89,800 |
| 富士通 | オアシス30AFII(3.5"FDD内蔵) | 248,000 | 108,000 |
| 富士通 | オアシスライトK-FD20(FDD内蔵) | 114,800 | 39,800 |
| キャノン | キャノワード500(CRT、FDD付) | 800,000 | 298,000 |
| キャノン | キャノワード360(CRT、3.5"FDD内蔵) | | 89,800 |
| シャープ | WD-530(3.5"FDD付 | 158,000 | 69,800 |
| **フロッピーディスク・ハードディスク** | | | |
| N E C | PC-80S31(5"2D 2ドライブ) | 168,000 | 42,800 |
| N E C | PC-9881(5"2D 2ドライブ) | 390,000 | 65,800 |
| N E C | PC-6031SR(3.5"2D 1ドライブ) | ――― | 19,800 |
| PC-Line | PC-Line35A(3.5"2HD/2DD 1ドライブ)(新品) | 59,800 | 49,800 |
| アクセル | FDC-351(3.5"2HD(2DDも可)1ドライブ) | 64,800 | 32,800 |
| シャープ | CZ801F(5"2D 2ドライブ) | 198,000 | 39,800 |
| シャープ | CZ-520F(5"2HD 2ドライブ) | 118,000 | 59,800 |
| シャープ | CZ-502F(5"2D 2ドライブ)(新品限定1台) | 99,800 | 78,000 |
| シャープ | CZ-502F(5"2D 2ドライブ) | 99,800 | 45,800 |
| シャープ | CZ-503F(5"2D 1ドライブ)(新品) | 49,800 | 29,800 |
| エプソン | TF-10PC(5"2D 2ドライブ) | 128,000 | 29,800 |
| エプソン | TF-10FM(5"2D 2ドライブ) | 128,000 | 44,800 |
| エプソン | TF-20apple(5"2D 2ドライブ) | 198,000 | 19,800 |
| 工人舎 | KD-280PC(5"2D 2ドライブ) | 198,000 | 24,800 |
| 工人舎 | KD-390PC(5"2D 2ドライブ) | 148,000 | 24,800 |
| ロジテック | LFD-550PC(5"2D 2ドライブ) | 148,000 | 29,800 |
| パナソニック | FS-FD1A(3.5"2DD 1ドライブ) | 39,800 | 28,000 |
| 富士通 | MB-27611(5"2D 2ドライブ) | 128,000 | 48,000 |
| 富士通 | MB-27607(5"2D 1ドライブ) | 98,000 | 34,000 |
| SONY | HBD-F1(3.5"2DD 1ドライブ MSX用) | 44,800 | 29,800 |
| SONY | HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用) | 44,800 | 31,800 |
| 任天堂 | ディスクシステム(ACアダプター付) | 16,500 | 7,980 |
| アイテック | IT5020H(20Mハードディスク、PC用I/F付) | 138,000 | 59,800 |
| 各　社 | PCシリーズ対応フロッピーディスク | ――― | 32,000より |
| **データーレコーダー** | | | |
| シャープ | CZ-8RL1(X1シリーズ用) | 26,800 | 14,800 |
| 各　社 | 倍速機能つきレコーダー | ――― | 7,800より |
| 各　社 | パソコンデーターレコーダー | ――― | 4,800より |
| **漢字プリンター** | | | |
| N E C | PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット) | 188,000 | 78,000 |
| N E C | PC-PR201F2(136桁、24ピン、ドット) | 158,000 | 84,800 |
| N E C | PC-PR104(80桁、24ピン、ラインドット) | 148,000 | 25,800 |
| N E C | PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写) | 99,800 | 34,800 |
| N E C | NM-9200RO(136桁、16ピン、ドット) | 298,000 | 39,800 |
| N E C | NM-9300S(80桁、24ピン、ドット) | 253,000 | 48,000 |
| N E C | NM-9900(136桁、24ピン、カラードット) | 298,000 | 68,000 |
| シャープ | MZ-1P17(80桁、24ピン、カラー熱転写) | 79,800 | 34,800 |
| エプソン | VP-1000PC(136桁、24ピン、ドット、新古品) | 154,000 | 99,800 |
| エプソン | VP-130K(136桁、24ピン、ドット) | 177,000 | 68,000 |

| メーカー・品名 | | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|---|
| エプソン | VP-135K(136桁、24ピン、ドット) | 198,000 | 74,800 |
| エプソン | AP-500(80桁、24ピン、カラー熱転写) | 72,800 | 42,800 |
| エプソン | UP-130K(136桁、24ピン、ドット) | 298,000 | 69,800 |
| 精工舎 | GP-550M(80桁、16ピン、ドット) | 99,800 | 16,800 |
| スター | TR-24CL(80桁、24ピン、カラー熱転写) | 69,800 | 25,800 |
| **プリンター** | | | |
| N E C | PC-PR401 | 49,800 | 14,800 |
| エプソン | RP-100(136桁、ドット) | 99,800 | 18,800 |
| シャープ | CZ-800P(80桁、ドット) | 142,800 | 19,800 |
| シャープ | MZ-80P6 | 155,000 | 12,800 |
| シャープ | MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用) | 138,000 | 29,800 |
| パナソニック | PS-P200(MSX用、サーマル) | ――― | 19,800 |
| 各　社 | PC.FM.X1.MSX対応プリンター | ――― | 6,800より |
| **ディスプレイ** | | | |
| N E C | PC-KD855(4000文字、アナログ、0.42) | 69,800 | 39,800 |
| N E C | PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39) | 89,800 | 42,800 |
| N E C | PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31) | 118,000 | 65,000 |
| N E C | PC-KD551k(4000文字、デジタル、0.39) | 99,800 | 39,800 |
| N E C | PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39) | 118,000 | 36,800 |
| N E C | PC-8853N(4000文字、デジタル、0.31) | 168,000 | 39,800 |
| N E C | PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39) | 99,800 | 54,800 |
| N E C | PC-KD851(4000文字、デジタル、0.31) | 158,000 | 54,800 |
| N E C | PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39) | 118,000 | 68,000 |
| N E C | PC-TV351(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV) | 129,800 | 58,000 |
| N E C | PC-TV352(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV) | 115,000 | 59,800 |
| N E C | N-5923(4000文字、アナログ、1120X750、XA/XL用) | 190,000 | 49,800 |
| N E C | N-5913(4000文字、アナログ) | 165,000 | 69,800 |
| 富士通 | FM-TV154(4000文字、アナログ、TV) | 138,000 | 68,000 |
| シャープ | CU14-A4(4000文字、アナログ、デジタル) | 89,800 | 38,000 |
| シャープ | CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42) | 64,800 | 39,800 |
| シャープ | CZ600D(4000文字、アナログ、デジタル、TV) | 129,800 | 69,800 |
| シャープ | CZ880D(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)新品 | 119,800 | 69,800 |
| シャープ | CZ830D(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)新品 | 98,000 | 74,000 |
| シャープ | CZ850D(4000&2000文字、デジタル、TV) | 129,800 | 59,800 |
| 加賀電子 | SV630(4000文字、アナログ) | 74,800 | 38,800 |
| トムソン | 4475N(4000文字、アナログ、デジタル、0.31)新品 | 99,800 | 47,800 |
| 三　洋 | CMT-141L(4000文字、デジタル) | ――― | 39,800 |
| 三洋　洋 | CMT-147S(4000文字、アナログ)新品 | 74,800 | 45,800 |
| 各　社 | その他の4000文字カラー(アナログ、デジタル | ――― | 35,000より |
| N E C | PC-KD252(2000文字、デジタル) | 65,800 | 26,800 |
| ニデコ | NH-12D6(2000文字、グリーン) | ――― | 16,800 |
| シャープ | CZ820D(2000文字、デジタル、TV) | 79,800 | 37,800 |
| シャープ | CZ802D(2000文字、デジタル、TV) | 119,800 | 35,800 |
| シャープ | MZ-1D15B(2000文字、デジタル) | 79,800 | 26,800 |
| シャープ | CU-14FA(2000文字、アナログ) | 49,800 | 28,000 |
| シャープ | CU-14F1(2000文字、デジタル) | 64,800 | 28,800 |
| ロジテック | K-114(2000文字、デジタル) | 99,800 | 26,800 |
| 富士通 | MB-27343 | 79,800 | 19,800 |
| 各　社 | 1000文字カラー | ――― | 14,000より |
| 各　社 | 2000文字カラー | ――― | 19,000より |
| N E C | PC-KD201(1000文字対応、デジタル) | 59,800 | 19,800 |
| **その他の周辺機器** | | | |
| N E C | N-5911(4000文字グリーンモニター) | 65,000 | 24,800 |
| N E C | PS88-1010-2W(PC8801用ワープロキーボード) | ――― | 5,000 |
| パナソニック | FS-CM820(MSX用1200bpsモデム) | ――― | 10,800 |
| シャープ | JX-100(PC98用カラースキャナー)(新品限定1台) | 89,800 | 69,800 |
| シャープ | MZ-1V01(FAX付イメージスキャナー) | 298,000 | 158,000 |
| キャノン | VM-300(MSX300ボーモデム) | ――― | 9,800 |
| 日本テレネット | NT-300(1200ボーモデム) | ――― | 12,800 |
| 各　社 | G3規格FAX | ――― | 38,000より |
| ビクター | BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー) | 288,000 | 99,800 |
| クラウン | CD-300(CDラジオカセット)(新品) | ――― | 29,800 |
| オムディックス | 6インチカラーTV(FM/AMラジオ付) | 59,800 | 25,000 |

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認下さい。

★中古の予約もOK！

★毎週土曜・日曜及び祝・祭日は"ソフト激安フェア"開催中!! 渋谷駅前店にみんな集まれ!!

買って安心 使って便利!! **日本マイコン流通センター**

## マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

## 全国ネットでであなたのマイコンを

# 高価買取・下取




**お得な情報** ➡

PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
PC-286シリーズ
4000文字モニター
漢字プリンター
をお持ちの方へ
**特に高く 買いとります。**

**お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!**
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

**下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。**

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。振込を希望の方は振込先を記入して下さい。指定の無い場合は現金書留などで送金致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にMK係を必ずご記入下さい。

〔注意〕 NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

## 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

**東京受付 03[463]4455**（ヨシココ）

**大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901**

※すでにお申込みをいただいたお客様のお問合せは東京までお電話下さい。 **FAX.03(463)2394**




**日本マイコン流通センター** 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

## 《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX)03-463-2394

キリトリ線

**《無料見積申込書》** 年 月 日 **日本マイコン流通センター** 御中

| 下取り機種 | | | ご購入機種(新品) | | | 中古品ご購入希望機種 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| メーカー名 | 品名・品番 | 定価 | メーカー名 | 品名・品番 | 定価 | メーカー名 | 品名・品番 | 定価 |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

| フリガナ お名前 | | ご住所 | 〒 | | TEL | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 購入予定日 | 年 月 | 職業 | | 年令 才 | 購入方法 | 現金・クレジット | 分割の場合の希望額 月々 円ぐらい |

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ 2月号

あなたのマイコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK! ⇔ 日本マイコン流通センター 広告8ページ目 ⇔

# MSX2 エキサイティングセール

お買上げの方全員にナムコキャラクターグッズの[源平討魔伝・三種の神器]をプレゼント中!!

源平討魔伝・三種の神器




今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは2月からでOK!




## テレホンショッピング

## 仙台(022) 224-5591

## MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

### ① ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1XDmk2




●3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵
●F1IIで好評のスピコン、連射ターボ内蔵
●今、話題の昔、懐かしのソフト5本も入っている「コナミ・ゲームコレクションVol.1」をセット!!

●ソニーHB-F1XDmk2 ¥49,800
●コナミ ディスクソフト ¥4,800
●松下 FS-JS220(ジョイパッド) ¥1,500
合計¥56,100を

現金特価51,800円

頭金なし 第1回目3,620円 月々3,200円×17回
お支払い合計……58,020円

### ③ ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ ワープロ・パソコン FS-4600F



●MSX2パソコンとワープロがドッキング●連文節一括変換(最大32文字)●JIS第2水準漢字もサポート●3.5インチFDD内蔵●約200人分の住所録・名刺帳ソフト付

●ナショナルワープロパソコン〈FS-4600F〉¥138,000
●ROMソフト(限定品) ¥5,800
●ワープロ用紙〈WP-5000〉 ¥1,500
合計¥145,300を

現金特価89,800円
残りあとわずか!!

頭金なし 第1回目5,370円 月々3,500円×29回
お支払い合計……106,870円

### ② ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1II



●好評のスピードコントローラーに加えてさらに連射ターボまで内蔵
●HIT BITノートつきで届いたその日からすぐに活用できます

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F1II〉 ¥29,800
●ROMソフト ¥5,800
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
合計¥37,100を

現金特価26,800円

頭金なし 第1回目2,820円 月々2,400円×11回
お支払い合計……29,220円

### ④ Panasonic A1WX MSX2+

パナソニックMSX2+FS-A1WX

●ワープロ機能内蔵,別売のプリンター〈FS-PK1〉を接続するとワープロとして使用できます。
●FM音源内蔵



●ナショナルMSX2+パソコン〈FS-A1WX〉 ¥69,800
●ROMソフト ¥5,800
合計¥75,600を

現金特価64,800円

頭金なし 第1回目3,870円 月々3,100円×23回
お支払い合計……75,170円

**受付時間** AM10:30▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送** / ご注文は **商品NOでどうぞ** / 担当は 村上まで

低金利でお得な **OAクレジット** / 手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!** / ゆっくりお支払い **2月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 コンピュータ中央

ELECTRIC & LIVING

エルタウン 庄子デンキ

**コンピュータ・中央** 仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591
**コンピュータ石巻バイパス** 石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211
**コンピュータ・山形** 山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222
**コンピュータ・咲田** 郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778
**コンピュータ・古川** 古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883
**コンピュータ・泉中央** 仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

NIDECOM SOFT for Better Computer Living

# 極楽(エンターテイメント)、痛快(フィーリング)。まるかじり！



画面はテーブルゲーム用です

## ARKANOID II

ジョイコントローラ付！（ボリューム方式）

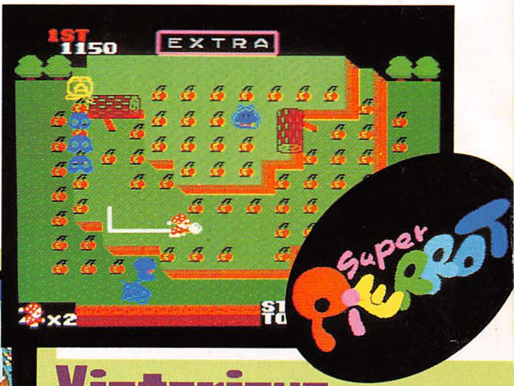
MSX-12■**アルカノイドII**　定価6,800円　● MSX2 MEGAROM

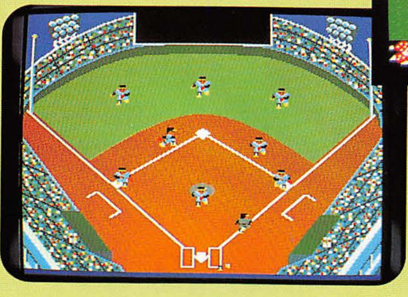
あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能！ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載！しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし！

## Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■**スーパーピエロ**　定価5,800円　● MSX MSX2 MEGAROM

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ！





## Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■**ビクトリアスナインII**
定価5,800円　● MSX2 MEGAROM

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園！となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。



## AMERICAN SOCCER アメリカン・サッカー

MSX-15
■**アメリカン・サッカー**　定価5,800円　● MSX2（ROM版）

面倒なルールは一切なし！オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る！

## The COCKPIT

MSX-14■**ザ・コックピット**
定価6,800円　● MSX2 MEGAROM

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派！



（提供：JALフォトサービス）


株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代) FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。


MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
MEGAROM は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円（送料95円） 雑誌18361-02 T4911836102380

第八巻第二号 通巻八十号 昭和六十四年一月二十五日印刷 昭和六十四年二月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可